HACKER

cijena: 19,90 kn 500 slt

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

lipanj 1996. broj 17.

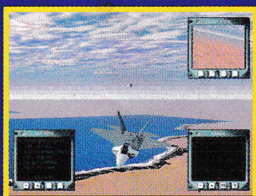
Ekskluzivno:
Amiga Technologies u novim rukama!

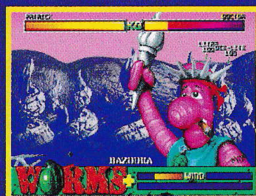
Tema broja:
DUKE NUKEM 3D

Hacker najavljuje
CONGO
STRIFE
PANDORA DIRECTIVE



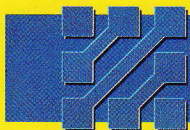

Terra Nova


ATF


Worms +


Silent Thunder


Ripper



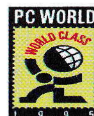
WESTERN DIGITAL

Some Drives just can`t take the heat

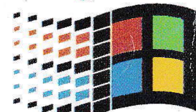
The heat is on!











- WDAC 32100........2.111 MB
- WDAC 32500........2.559 MB



- TRANSFER RATE 16.6 MB/s (MODE PIO4, DMA MODE 2)
- Plug & Play
- Windows 95 compatible!

autronic computers

Avenija Vukovar 37a, 10000 Zagreb
Tel. (01) 61 11 044, fax (01) 61 11 018

ZOLA MICROSOFT AUTHORIZED DEALER

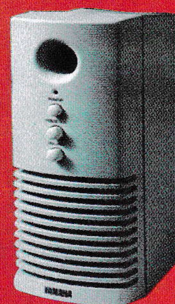


MICROSOFT - PC/MAC					
500 Nations for Win 1.0 CD	207,00	Explorapedia:World of People	207,00	SoundBits 1.0 Hanna Barbera	121,00
Ancient Lands for Win 1.0 CD	207,00	Fine Artist 1.1 CD Engl	207,00	SoundBits 1.0 MGM Movie	121,00
Art Gallery for Win CD Engl.	341,60	Flight Simulator 5.1 3,5 Eng	322,00	SoundBits 1.0 Music instruments	122,00
Autoroute Express f. Win 4.0 3,5"	269,00	Flight Simulator 5.1 CD Engl	389,00	Mozart 1.0 CD, Schubert 1.0 CD	207,00
Beethovens 9th CD	207,00	Flight Simulator 5.1 CD Hawai	121,00	Strauss1.0CD, Stravinsky 1.0 CD	207,00
Bookshelf 96/97 f. Win95 CD	341,00	Games for Win 95 enterta. pa.	50,00	Ultimate Arh. F.L.Wright 1.0CD	207,00
Cinemania 96 for Win95 CD	236,00	Golf for Win 95 3,5" Eng.	267,00	Ultimate Robot for WIN 1.0 CD	207,00
Composers Collections f W. 3CD	336,00	Haunted House 1.0 for Win CD	207,00	Win. Entertainm. Pack 2,3,4	143,00
Creative Writer 1.10 CD Win	207,00	Home Sampler CD Engl.	50,00	Win. Entertainm. Pack 3 3,5"	143,00
Dogs for Win 1.0 CD	207,00	Japan scenery 3,5"	122,00	Win. Entertainm. Pack 4 Dual	143,00
Encarta 96 Encycl. f W95CD	347,00	MS Fury for Win95 CD	220,00	Win. Entertainm. P. Best Wep	148,00
Encarta 96 World Atlas CD	336,00	MS Music Central 96 f.W95 CD	264,00	Wine Guide 1.0 for Win CD	207,00
Explorapedia:World of Nature	207,00	Musical Instruments CD Engl.	207,00	Word of Flight for Win CD	207,00
		Oceans for Windows 1.0 CD	207,00	POPUSTI ZA ŠKOLE!!	

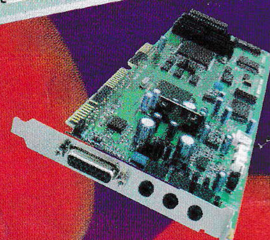
YAMAHA hi-fi sound



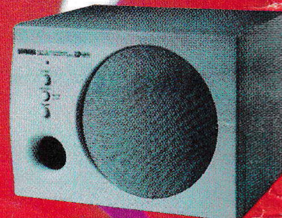
YAMAHA CBX-K1 MIDI KEYBOARD



YAMAHA YST-M5



YAMAHA SW20 - "SOUND EDGE" ZV. KARTICA + MIDI INTERFACE



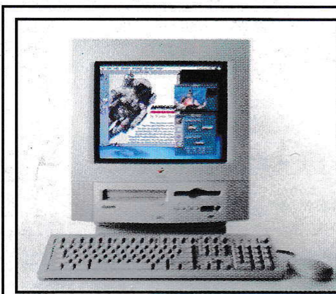
YAM. YST-MSW10 SUB-WOOFER

ZOLA

MALOPRODAJA:
NOVA CESTA 115
TEL. 01/395 153
FAX: 01/395 152
RADNO VRIJEME:
PON-PET:
8.00-19.30
SUBOTOM:
8.30-14.00
Primamo American Express, Diners, Euro-card kartice!



YAMAHA CD-ROM SNIMAČI



Performa linija

- računalo idealno za kućnu uporabu, obrazovanje, multimedija, internet, igre...

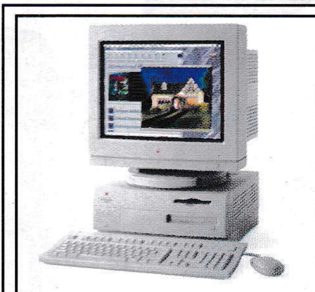
- svako računalo sa stereo zvukom, mogućnošću TV i Video proširenja, modem, 4x speed CD



PowerMac 8500

- računalo za profesionalnu multimediju, video obradu, animaciju

- u standardnoj konfiguraciji uključeno proširenje za audio i video digitalizaciju



PowerMac 7200, 7500

- računala za profesionalnu grafiču obradu

- uključeno video kartica sa 2MB VRam, SCSI 2, Ethernet, audio i video IN, stereo zvuk, 4x speed CD, Hard Disk 500 ili 1000 MB



Uz svako Performa računalo 9 originalnih CD-a na poklon (Groliers Enciclopedia, Guines World Book of Records, Deadalus Encounter - hit igra na 3 CD-a, MYST, Learning English with Asterix, Claris Works itd.

Najbolje mjesto za kupovinu najboljih računala!



Ovlašteni prodavač

Mogućnost kupnje računala na čekove u 5 rata!

POWER Computers

Palmatićeva 47
10000 Zagreb
tel./fax: 01/430 862

Ferax mont d.o.o.

Veleprodaja: Zagreb, Pokornoga 12, tel: (01) 2395-799,fax: 2395-464; SERVIS: Zagreb, Florijana Andrašeca 9
Maloprodaja: Zagreb, Martićeva 14b, tel: (01) 411-813
Poslovnica: Grude, Hrvatinićeva bb, tel: 99 387 (088) 662-362

Jamstvo za računala 2 godine!

Multimedia

PC komponente, periferije...

3x CDROM

500 igara, animacija, utility HR-shareware

SAMO 219 Kn !

HACKER



Došla je i do nas još jedna verzija zasad ne pretjerano popularnog sporta, bejzbola. Ovom igrom će se zasigurno i u Hrvatskoj mišljenje o ovom vrlo popularnom Američkom športu.



Duke Nukem 3D je zasigurno protresao svjetsko tržište Doom klonova najavljujući oštru konkurenciju ID-ovom Quakeu koji nam dolazi uskoro!

igre

tema

Crviću, crvićuuuu... BOOOM!!! Ako vam nije dosta ratobornih crva, nabavite novu verziju popularno crvljive igre još popularnijeg Teama 17. Worms: Reinforcment, crvi su opet u akciji.







rubrike

hardware

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Marko Vulić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Tojčić, Dominik Susmel, Patrik Pencinger, Filip Sladetić, Ivan Rališ. Mladen Ankon, Vedran Relić, Nikola Đelić, Danon Seletković, Igor Duić

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

POSTER:
WIB d.o.o.

Kerestinačkih žrtava 16, 10000 Zagreb
Tel.: 01/150-666

OSVJETLJAVANJE:
Tipograf
Anina 25, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/560-269, 569-571

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

Štovano čitateljstvo,

I dok ljubitelji pucačina grozničavo čitaju temu broja i umjesto ovčica prije spavanja broje uništene neprijatelje po mračnim hodnicima, ostatak će se čitateljstva moći zabaviti s nekoliko novopridošlih, odličnih igara sa samih vrhova svjetskih top ljestvica. Amigašima je za poslasticu opisana isto tako odlična igra SLAM TILT, tu je još nekoliko opisa starijih igara i vijesti o još jednoj skandaloznoj kupoprodajnoj Amiginoj kuhinji. Groznicu ljetnih hitova najavljuju svježe vijesti i nove najave prema kojima će temperatura skorašnjih ljetnih dana doći do usijanja.

Do sljedećeg čitanja pozdravlja vas vaše uredništvo!

Pisma čitatelja

Štovano uredništvo,

uistinu ste kvalitetni po mnogo čemu, no imamo jednu zamjerku. Kod vas su najzastupljeniji PC i Amiga, a razne konzole su doista zanemarene. Gotovo svi dečki iz našeg razreda imaju 8-bitni NINTENDO ili njegove raznolike licence, koje se danas prodaju na mnogo mjesta u Zagrebu. Nemojte nas baš tako zanemarivati, napišite nešto korisno i zanimljivo o tim i drugim konzolama. Radije bismo o tome čitali u domaćem časopisu nego u skupim inozemnim.

Pozdrav od Zlatka, Žaca, Damira i Hrvoja

Štovano uredništvo Hackera,

pišem po drugi put. Časopis je nenadmašiv, ali imam jednu primjedbu - u 15. broju nije bila skoro nijedna igra za MAC. Za mene je neshvatljivo da u Hrvatskoj ima toliko zastupnika Macintosha, a nijedan ne prodaje igre. Nadam se da će ih uskoro početi prodavati jer su uistinu dobre. Ja sam osobno ljubitelj strategija kao što su (za PC) MACHIAVELLI THE PRINCE i COLONIZATION.

Luka iz Splita

Štovana redakcijo!

Već po drugi put se pretplaćujem na vaš časopis i mislim da je O.K. Ali, premalo prostora dajete Amigama, a previše Sony konzolama... Ne znam radi li se tu o kakvoj reklami za njih, ali njih je još uvijek puno, puno manje nego Amiga. Stoga vas molim da Amigi posvetite više stranica u ovako odličnom časopisu. Objavite upute za ISHAR 2.

Puno sreće u daljnjem radu i što više stranica!

Na našu adresu svakodnevno stižu vaša pisma i gotovo svako počinje ili završava molbom da posvetimo više pozornosti nekom od računala. O problemu sa igrama za MAC i za konzole smo već odavno pisali i ponavljamo još jednom - kada se pojavi prvi prodavač igara u Hrvatskoj i kada dobijemo ovlaštene verzije igara za opis - opisivat ćemo ih. Do tada i do pojave novih prodavača igara - moramo biti zadovoljni i sa onoliko opisa koliko smo to u stanju sami pribaviti.

Štovana redakcijo!

Primjedbe:

1. Ljudi, KASNITE. Dobro, istina da sam se ugodno iznenadio vidjevši posljednji broj na kioscima pa izgleda da se popravljate.
2. Ljudi kupuju Hacker zbog igara, a ne zato da bi čitali o neposrednom utjecaju zračenja monitora na neplodnost. Mišljenja sam da su nepotrebne bilo kakve informacije o novom hardveru, osim ako nije izravno povezan s igrama (npr. joystick). Još je bilo u redu savjetovati čitatelje o izboru računala, ali iz broja u broj to predstavlja nepotebno trošenje stranica.
3. Što je s rubrikom GOST UREDNIK? Nije je bilo u 15. broju.
4. Što se uopće desilo s rubrikom SAVJET VIŠE (bila je izvrsna)?
5. Gdje je strip?
6. Nemojte opisivati razne grafičke i slične programe tipa 3D Movie Marker. To nema nikakve veze s igrama.
7. Izbacite: Demo Zone, WB učionicu (učionice uopće), Internet, Hardware..
8. Ako već objavite nečije pismo u S.O.S.-u ili Bez panike, odgovorite na njega (u posljednjem broju od 24 pitanja odgovoreno je na njih 11, a iza neodgovorenih nije objavljen ni broj tel. osobe koja zove upomoć).
9. U igrometru napišite minimalnu konfiguraciju. Tko želi znati na kojem stroju ste Vi igrali.
10. Od svih dosad objavljenih postera samo par njih je privuklo moju pozornost, a smetaju me i ogromna slova HACKER i na njma (može i bez toga). Osobno bih bio jako zahvalan za poster The Diga (može i reklamni).

Pohvale:

Tekstovi su kvalitetni, papir je dobar, sviđa mi se strip (koji je bez objašnjenja nestao). Dobre rubrike su Legende i Flashback jer govore o starijim legendarnim igrama. Pohvalno bi bilo kad bi u svakom broju dali rješenje neke avanture. Za to možete pozvati čitatelje na suradnju.

Na kraju, bio bih zahvalan kada biste objavili ovo pismo i ukratko iskomentirali moje primjedbe. Unaprijed hvala!

Tvrtko iz Zagreba

Eto, pismo ti objavljujemo i odmah komentiramo:

1. Kao što si primijetio; nastojimo izlaziti na vrijeme i nadamo se da će to postati pravilo za buduće brojeve.
2. Naravno da ljudi kupuju Hacker zbog igara iako zvuči gotovo nevjerojatno da u časopisu ne želiš pročitati neku noviju informaciju o hardveru ili softveru koji dolazi na naše tržište (naposlijetku, hardver ti je potreban i za igranje). Ne kažemo da uvijek napravimo tekst godine ali, naši su članci korisni i namijenjeni isključivo kupcu i njegovim potrebama pa se ne želimo upuštati u testiranja i analize na većem broju stranica. Uostalom, na takve informacije potrošimo svega nekoliko stranica pa ih je još uvijek dovoljno i za igre.
3. Za razliku od ovog broja gdje smo se zbog dobrih tekstova pomučili pri odabiru čitatelja za rubriku "Gost urednik", za 15. broj nije bilo tekstova koji bi svojom kvalitetom to zaslužili pa smo rubriku jednostavno izostavili.
4. Savjet više je rubrika koju otvaramo kada na našu adresu pristigne veći broj pitanja upućenih na probleme vezane za istu igru. S druge strane, sudeći po vašim reakcijama, razmišljamo da to postane stalnom rubrikom u broju.
5. Odlučili smo strip izostaviti iz časopisa. Uostalom, objavljujemo od sljedećeg broja nagradnu anketu da bismo od VAS saznali što želite i mislite o časopisu, rubrikama, autorima...
6. i 7. Odgovorili smo ti - ono što vrijedi za hardver vrijedi i za softver.
8. Ne možemo objaviti telefonske brojeve i adrese čitatelja koji trebaju pomoć kad nam oni, u većini slučajeva, ne pošalju svoje podatke. Ako znaš odgovor na postavljena pitanja, pošalji ga na našu adresu i mi ćemo to objaviti u časopisu. To vrijedi i za ostalo čitateljstvo - šaljite odgovore!!!
9. Od prošlog smo broja uveli podatak o minimalnoj konfiguraciji.
10. O posteru je već bilo riječi ali da ponovimo; odabir postera ne ovisi samo o nama već i o dobivenom materijalu za objavljivanje i da te utješimo, jedan smo od rijetkih informatičkih časopisa u svijetu koji uopće objavljuju postere.
11. Hvala na pismu, neki od prijedloga su vrlo dobri a mi pozivamo i tebe i sve čitatelje da nam i dalje pišu, šalju rješenja za igre, šifre.... čekamo na vas.

Hallo Hackers,

čitam vas od trećeg broja i mislim da ste "super classe". Imam nekoliko želja, pohvala, primjedbi i pitanja.

1. Zašto već u nekoliko brojeva nema stripa? Super je, nemojte ga slučajno izbaciti.
2. Svi smo toliko željeli da opisujete hardver te smo vam zahvalni na 13. broju, koji je bio posvećen njemu. A i Hackermanija je za svaku pohvalu.
3. Da li je bolje uzeti 202 Games SPEZIAL ili 201 Games 4 you iz Mustang CD-COLLECTION?
4. Možete li pisati nešto i o onim malo starijim igricama?

Sve je ostalo O.K. Želim vam još 20000 brojeva.

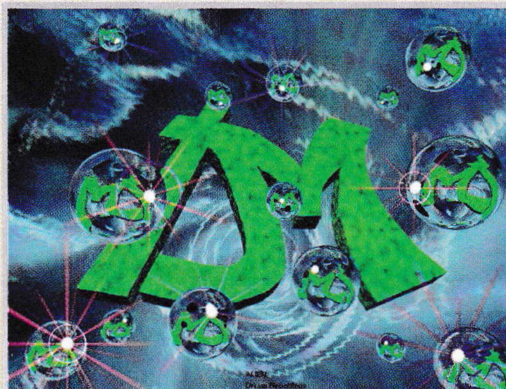
Gamefighter Josip iz Novske

1. Kao što znaš, sa stripom smo prekinuli kako bismo pričekali rezultate nagradne anketa koju ćemo provesti u časopisu.
2. Hvala, hvala, bit ćemo još bolji.
3. To ovisi o tome koje ti se igre više sviđaju i stoga odaberi prema svom ukusu.
4. Naravno da pišemo o starijim igrama - pa čemu služe rubrike Legende i Flashback?!





Autor: Berislav Kovačić
Starost: 16
Platforma: Amiga1200/30, 6MB
Program: Lightwave 3.5
ImageFX 2.0



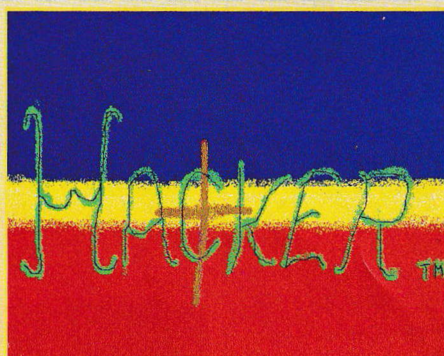
Autor: Dalibor Šola
Starost: 17

Ovi su nas odlični radovi iz Bjelovara zadivili. Dalibor je svoje radove napravio na svom P5/120, 8MB sa 3D Studiom 4.0 i Photo Stylerom 2.0. Puno pozdrava Daliboru i Bjelovaru od redakcije Hackera.





Autor: Damir Jurina
Starost: 17
Platforma: Amiga 500, 1MB
Program: Deluxe Paint 4



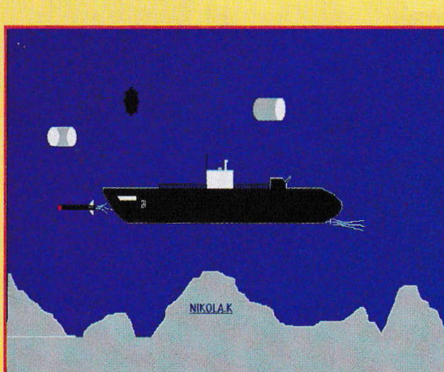
Autor: Danijel Samardžić
Starost: 12
Platforma: PC486-DX2/80MHz
Program: Paint Win '95



Autor: Rikard Pavelić
Starost: 15
Platforma: PC486-DX2/80, 4MB
Program: 3D Studio 4.0



Autor: Tomislav Jakšić
Starost: 15
Platforma: PC 486DX4/100, 8MB
Program: 3D Studio 4.0



Autor: Nikola Kleut
Starost: 10
Platforma: PC486DX4/66, 8MB
Program: Paintbrush



Autor: Dražen Mileusnić
Starost: 14
Platforma: PC 286/12, 1MB
Program: Autodesk Animator 1.0

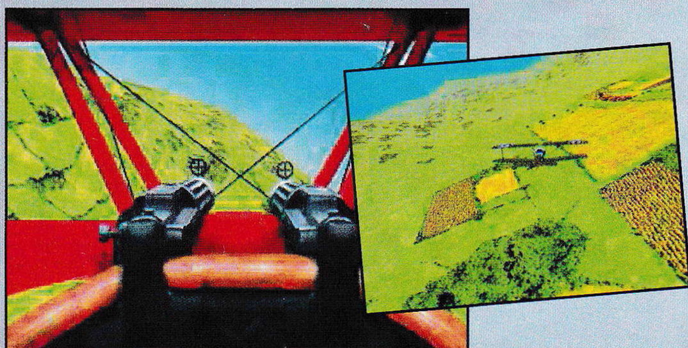
Info

Red Baron 2

PC CD

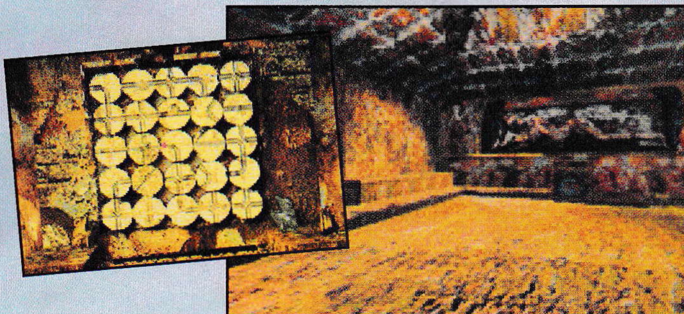
Dynamixov Red Baron je jedna od rijetkih simulacija letenja koju i dan-danas mnogi rado zaigraju bez obzira što je prošlo nekoliko godina od njena izlaska. Takvim zaljubljenicima, a i onima koji će to tek postati, najavljujemo da uskoro treba izaći i drugi dio Red Barona. I u dvojci ćete upravljati zrakoplovima iz I. svjetskog rata, ima ih gotovo 40 različitih modela. Moći ćete igrati pojedine misije, graditi karijeru zrakoplovnog asa i okušati se s drugim igračima u multiplayer modu. U multiplayer modu moći ćete se boriti protiv svojih prijatelja ili voziti zajedno u eskadrili. Nadamo se da će i Red Baron II. biti uspješan te se igrati godinama.

Dynamix



Kama - Curse of the 12 Caves

PC CD



Budizam je stigao iz Indije u Kinu poznatim Putem svile 1000 godina prije Marca Pola. Negdje je na tom putu i prebivalište Don Huanga sa 12 veličanstvenih pećina. O tim pećinama kruže razne legende, a jedna od njih govori da se u jednoj nalazi izvor ljekovite vode. Vaša je zadaća pronaći taj izvor, a Kuanyin će vam pomoći i polako i sigurno vas voditi prema cilju. Igra je vrlo slična nedavno izašloj Jewels of Oracle - obje se temelje na rješavanju različitih problema i zagonetki, grafika je u njima izvrsno renderirana. Dovoljno da vas zainteresiramo za daljnje samostalno otkrivanje.

Discis



Brain Dead 13

PC CD



Lance, nesuđeni junak ove igre, dobiva poziv da popravi računalo. On dolazi u zastrašujući dvorac i nakon popravka slučajno čuje za ludi plan zlog dr. Neurosisa. Da se vi o tome ne biste raspričali po susjedstvu, dr. Neurosis šalje Fritza da vas ušutka. Ali niste ni vi mačji kašalj. Odlučili ste se suprotstaviti ludoj ideji Neurosisa pa se morate probiti skroz do Brain Chambera da biste ga potukli. Igra dosta liči na Dragon's Lair koji je napravila ista tvrtka. Sve izgleda kao da ste se slučajno zatekli u nekom crtiću. Likovi su izvrsno animirani, ali čuvajte ih se jer su svi protiv vas. Dvorac je prepun raznih, jako dobro nacrtanih soba, od kuhinje do labirintskog vrta. Skoro u svakoj prostoriji ćete poginuti, ali to vam neće nimalo smetati jer su scene umiranja vrlo originalne i smiješne. Čak ćete se i truditi da poginete što više puta.

Readysoft

Mummy: Tomb of the Paharaoh

Mac



Već ste po nazivu shvatili da se ova interaktivna avantura (koje su očito sada "in") odvija u Egiptu u nekoj opasnoj i misterioznoj grobnici. Opet će tu, uz izvrsnu grafiku i atmosferu, biti mnogo (preko pedeset) raznih zagonetki s kojima ćete se dosta namučiti želite li vidjeti kraj. Na CD-u će biti oko jedan sat videa, što će isto tako doprinijeti vašem uživljavanju u avanturu negdje duboko u grobnicama. Igra bi se trebala pojaviti tek krajem godine. Na Interplayevom siteu na WWW bit će i promotivna nagradna igra (nagrada je 1.000 $). Morat ćete dešifrirati hijeroglife da biste došli do nekih podataka važnih za igru. Tko otkrije dobiva lovu. Svim egiptolozima kojima bi dobro došli dolari predlažemo da svrate na http://www.interplay.com negdje na jesen.

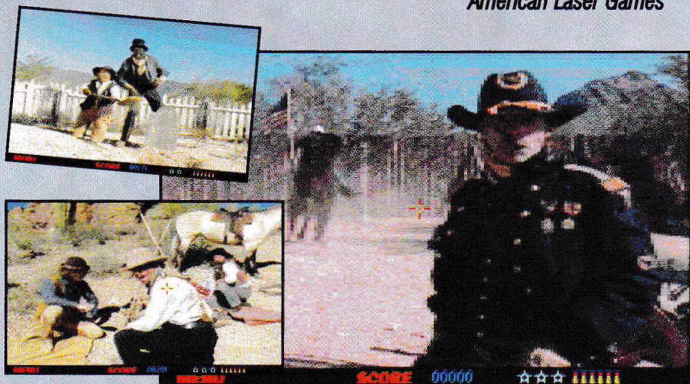
Interplay

The Last Bounty Hunter PC CD



American Laser Games koji je napravio Mad Dog Mcreea I. i II., Crime Patrol i mnoge slične igre nastavlja po starom. Ovaj put smo opet na starom, dobrom Divljem zapadu i lovimo negativce. The Last Bounty Hunter je dosad njihova najveće produkcija u kojoj će se pojaviti čak 100 glumaca. U igri se pojavljuje revolveraš, a glumi ga čovjek koji doista drži svjetski rekord u brzom izvlačenju pištolja. Igra je snimana u Old Tuscon Studios, u kojem su snimani legendarni filmovi kao što su Rio Bravo ili Tombstone. Svojim pištoljima ali i sačmaricom lovite razne odmetnike - El Loca, Cactus Kida i Handsome Harryja. Iako ćete igru završiti za satdva, ona je prepuna akcije i gotovo svake sekunde ćete ginuti. Još jedna zanimljivst, težina igranja prilagođuje se vašim pucačkim sposobnostima. Ciljanje možete vršiti preko miša, kao i u dosadašnjim igrama ALG-a, ali sada i sa Gamegunom, specijalno dizajniranim pištoljem za ovu igru.

American Laser Games



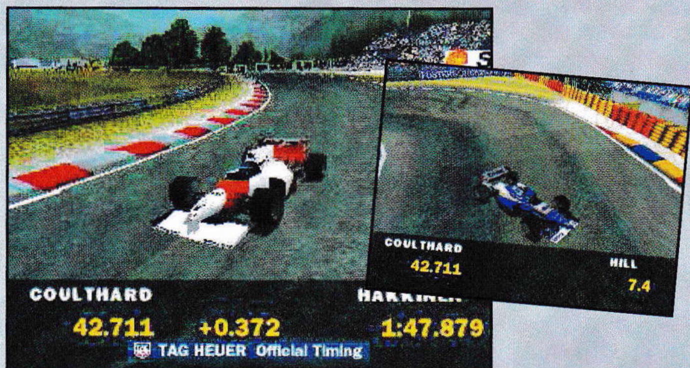
Foul Play PC CD Mac



Jedan od gostiju Johna Stiffninga izvršio je ubojstvo, ubio je domaćina. Pošto ste i vi bili jedan od gostiju, policija vas ne pušta van Awkward Manora dok se ne riješi slučaj. Pa sad kad već ne možete van, zašto ne biste malo skratili vrijeme tražeći ubojicu.
To bi bio uvod u multi player igru koju može igrati 1-6 igrača. Igra ima 5000 digitaliziranih fotografija, 39 interaktivnih panorama, 65 animacija. Da biste došli do nekih zaključaka, morat ćete ispitati sve goste, što neće biti lagan posao jer ima više od 6000 različitih odgovora na pitanja, a sama igra ima mogućih 4700 rješenja. Postoje tri težine igranja, razlikuju se po tome što treba otkriti. Osim ubojice, treba otkriti kada i gdje je počinjeno ubojstvo i kojim oružjem. Teško, zar ne? Ljubitelji filmova Agathe Christie, ova je igra poziv da provjerite jeste li i koliko naučili iz njezinih djela.

The Armchair Travel Company

F1 World Championship Playstation



Bizarre Creations u suradnji sa Sonyem radi na simulaciji formule 1 koja bi trebala izazvati pravi bum na tržištu autosimulacija. Kupljene su licence za svih 13 prošlosezonskih ekipa zajedno sa vozačima (35) i svim stazama (17). Staze su izrađene potpuno detaljno i svaka ima oko 90.000 poligona. Sve sitnice, od drveća uz stazu pa do reklama na bolidima vjerno su prenešene iz iz stvarnosti u igru. Umjetna je inteligencija također dovedena gotovo do savršenstva, npr. ako je vozač kojeg vodi računalo u velikoj prednosti, on se neće pretjerano žuriti, a sporiji će se bolidi maknuti u stranu da propuste vodeće itd. Naravno, uza svu tu inteligenciju dodane su i tipično ljudske slabosti, tako da neće nedostajati spektakularnih izlijetanja i sudara. Svaku trku možete kasnije pregledati - snimano kamerom iz bolida, kod vozača, sa strane, TV kamere, helića, a najatraktivnija je ona smještena na nosu bolida. Tu je još i poslastica za kraj, komentator koji će komentirati vašu utrku i fantastični zvukovi motora napravljeni u Dolby Surroundu.



Psygnosis

Realms of Arkania 3: Shadows over Riva PC CD

Već dugo nije bilo većih pomaka u FRP igrama na tržištu. Treći dio Arkanie je samo za prekaljene FRP igrače, a temelji se na njemačkom pen and paper FRPu Das Schwarze Auge. Igra se odvija u potpunoj 360 stupnjeva 3D okolini. Priča je sljedeća - gradić Riva na obali mora opkolili su plemena Orcova. Građani odbijaju sudjelovati u obrani. Vi morate otkriti što ih je natjeralo na takvu odluku. Borba između likova se odvija u izometriji, u igri postoji preko pedeset čudovišta protiv kojih se možete boriti sa više od 400 oružja i čarolija. Navodno bi ovo trebala biti posljednja u seriji Realms of Arkania, pa se zato Sir-tech potrudio da nam ostane u dobrom pamćenju.



Sir-Tech



Gadget

PC CD



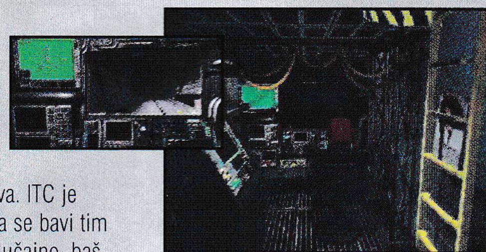
Na početku se ste u izvrsno renderiranom hotelu pitajući se što ondje radite. Ako uključite radio, saznat ćete da prema Zemlji nezaustavljivo ide kometa. Otvarate vrata svoje hotelske sobe i izlazite van da saznate što će se dogoditi sa Zemljom. Vani ćete naići na mnoge ljude i bilo bi dobro s njima porazgovarati. Sama interakcija u igri je na vrlo niskom nivou. Sve se svodi na biranje kamo želite ići, s kim razgovarati i eventualnoj uporabi pokojeg predmeta. Jedino zbog čega bi vrijedilo igrati ovu igru su dobri quicktime filmovi i dobro renderirane slike, ali zar nemaju sve avanture u zadnje vrijeme također ludo renderirane prostore i video sekvence filmske kvalitete? Igre koje se pamte ipak ističe njihova igrivost, a sve ostalo je samo šminka.



Synergy

Void Pirates

PC CD



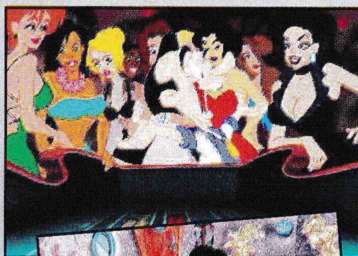
Na nekad čistoj Zemlji vodene su zalihe potpuno nestale. Odbor H20 je započeo dobavom leda s raznih planeta našeg sunčevog sustava. ITC je najveća kompanija koja se bavi tim poslom. I vi ste, kao slučajno, baš zaposleni u ITC kao pilot na svemirskom brodu Orinoco. Ali ima i drugih koji bi se željeli domoći vode. Nekada su gusari vladali morima, a sada svemirskim prostranstvima. Da li će im to i uspjeti, ovisi o vama. Vaš brod je renderiran do najmanjih detalja i ima razne podsustave kao što su onaj za navigaciju, obranu, i još mnogo drugih, koje ćete morati savladati da biste prevezli svoj dragocjeni teret do Zemlje. Igra bi trebala izaći na tržište 30.5. 1996., da li će tako i biti, vidjet ćemo.

Diversions Software



Leisure Suit Larry 7: Yank Hers Away

PC CD



Za sve ljubitelje simpatičnog šminkera Larrya, koji nikako ne uspijeva kod djevojaka, došao je i novi nastavak ove legendarne avanture. Larry 1 se pojavio početkom osamdesetih i bio je jedna od prvih "slobodnijih" avantura, s puno humora. U ovom, šestom nastavku (pri izradi 4. dijela navodno su izgubljene diskete), radnja se odvija preko cijelog ekrana i svi likovi su iznimno dobro animirani. Što se glazbe tiče, Sierra se potrudila da otkupi tri dosad neobjavljene stvari Milesa Davisa. Pošto je igra pod Win95, pritiskom na desnu tipku miša dobivate short-cut meni, a lijevom tipkom izvršavate komande. Za stare avanturiste bit će moguće i upisivanje naredbe preko tipkovnice. Tijekom igre možete snimiti sve wave-ove. Čak ćete se i vi sami moći pojaviti u avanturi, tako da stavite svoju digitaliziranu sliku umjesto određene bitmape. Dakle, preostaje nam samo da čekamo kraj godine, kada bi se igra trebala pojaviti, i onda krenemo u lov na komade.

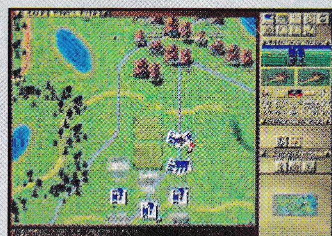


Sierra On-Line



Wargame Construction Set 3: Age of Rifles

PC CD



SSI je ponovno na djelu. Ovaj put putujemo sve od 1840. pa do 1905., znači to je doba britanske kolonizacije, američko-meksičkog rata, građanskog rata i Zulu ratova. U svim tim ratovima vladalo je jedno oružje, puška. Puška je povećala domet ratovanja čime je postala prijetnja dotad nedodirljivoj artiljeriji. Zbog svega toga trebalo je mijenjati dotadašnje taktike ratovanja. Igra se igra u potezima, svaki predstavlja vremenski interval od 20 do 40 minuta. Možete igrati po osnovnim pravilima (za početnike) i naprednim, koji bi zadali muke i stručnjacima iz West Pointa. Igra ima mnogo detalja - vremenski uvjeti, obnavljanje neprijateljskih snaga tijekom igre, opskrba jedinica hranom i municijom i dr. što pridonosi realističnosti same borbe.

S.S.I.



Knight's Chase

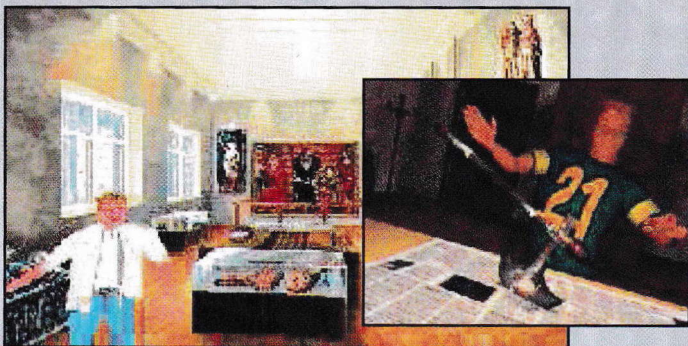
PC CD

Ova avantura u stilu Alone in the Darka ima doista zanimljivu priču. Vi ste u ulozi Williama Tibbsa, mladog američkog studenta nastanjena u Parizu. Na njegovu veliku žalost, zaručnicu su mu oteli srednjovjekovni vitezovi i tako je ona vraćena u davno 14. stoljeće. Naravno, vi krećete u potragu za voljenom. Na svojim putovanjima kroz prošlost morat ćete rješavati mnoge zagonetke i zadaće postavljene pred vas. Igra koristi 3D mapper tehniku koja omogućuje glavnom liku mnoštvo kretnji. U igri ćete morati ovladati mnogim borbenim tehnikama da biste mogli ići dalje, npr.



mačevanjem. Kao i u Aloneu i ovdje se izmjenjuju divlji kutovi kamere, što pridonose boljem pregledu prostorije u kojoj jesmo i daju osjećaj poput onog kod gledanja filma.

I-Motion

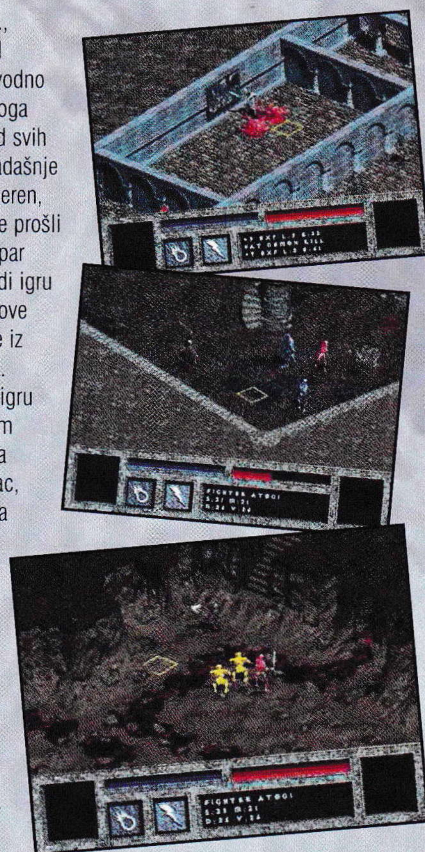


Diablo

PC CD

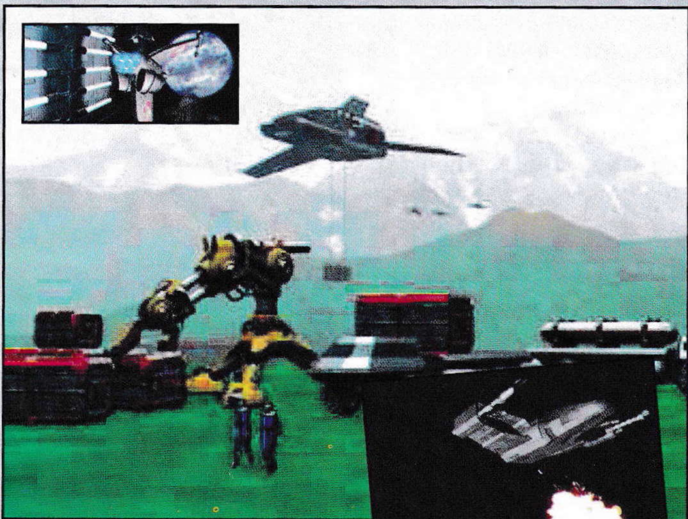
Nakon Warcrafta i Warcrafta II., Blizzard radi na novoj igri pod nazivom Diablo. Diablo bi navodno trebala biti igra fantazijskih uloga (FRP) koja će se razlikovati od svih dosadašnjih. Naime, sve dosadašnje igre imale su ipak ograničen teren, ma kako on bio velik. Neke ste prošli za desetak sati, a neke tek za par mjeseci. Blizzard nam sad nudi igru koja će sama stvarati uvijek nove sobe, prolaze i ostale prostore iz velike baze objekata i tekstura. Dakle, svaki put kada startate igru možete igrati u potpuno novom prostoru. Postoje tri tipa likova kojima možete upravljati: borac, strijelac ili čarobnjak. S njima ćete istraživati i boriti se u realnom vremenu i tako ih razvijati. Naravno, tu je već neizbježno igranje u mreži, i to kooperativno ili jedni protiv drugih. Ako igrate kooperativno, igra će vam prirediti teže probleme, ovisno koliko igrača igra zajedno. Blizzard nam dakle nudi dosta novosti. Jedva čekamo.

Blizzard



Pax Imperia 2

PC CD Mac



Blizzard nam je ponudio svemirsku strategiju u kojoj možemo biti vođa galaktičkog carstva. No, to uopće nije lagan zadatak. Morat ćete istraživati i kolonizirati nove planete, tražiti prirodne izvore, razvijati nove tehnologije i, naravno, bit će tu i malo borbe sa neistomišljenicima. Sve ćete to moći raditi i u mreži, i to do 16 igrača. U istraživačkim centrima moći ćete izumiti više od 1000 različitih tehnoloških izuma, a sve sa ciljem izgradnje svemirskih brodova kojima ćete pokoriti svemirska prostranstva. Ako ste više miroljubiv tip, možete igrati na kartu ekonomske premoći pa tako pokoriti ostale planete. Svaki vladar, pa tako i vi, ima mnoštvo savjetnika koji vam pomažu u obavljanju zadaća. Vaši vojni, ekonomski, diplomatski i ostali savjetnici o svemu vas informiraju putem zvučne kartice. Ali toliko digitaliziranog govora, ne bi stalo ni na desetak CD-ova. Tu je uskočila tvrtka First Byte razvivši konverzijski program koji pretvara tekst u govor. Sve u svemu, potrajat će dok prijeđete sva ta svemirska prostranstva. I čuvajte se crnih rupa!

Blizzard

Freshwater Fish

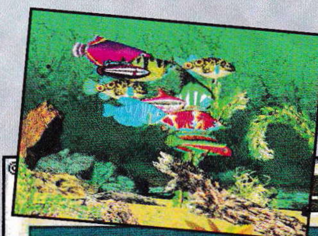
PC CD

U gradu je otvoren novi akvaterarij i vi ste unajmljeni da prikupite razne egzotične ribe za njegovih 30 izložbi. Ovisno o uzorcima koje skupite na 25 udaljenih egzotičnih mjesta, ovisit će i uspjeh izložbe odnosno popularnost vašeg muzeja. Osim samih ribica, bit će potrebno skupiti i biljke, kamenčiće i ostale predmete da bi se vaše ribe osjećale kao doma.



Ribe ćete na izložbi morati paziti i maziti jer o njihovom zdravlju ovisi i vaš uspjeh. Sve lijepo pripremite, naplatite ulaznice i čekajte da dođu posjetitelji.

Animatek





The Dame was Loaded PC CD

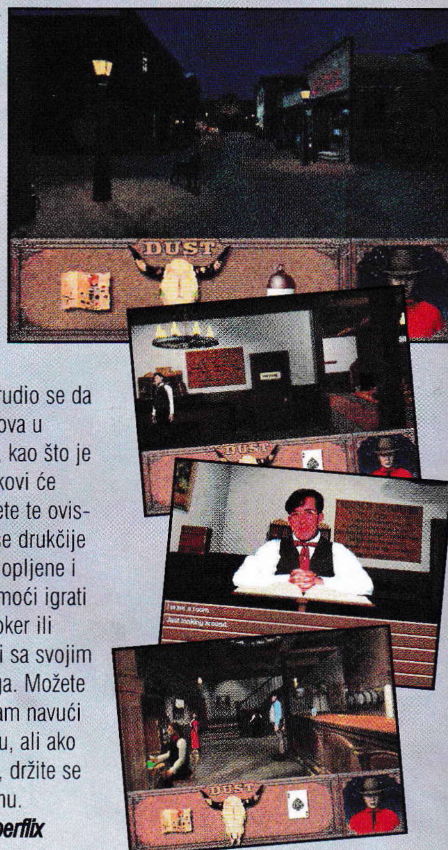


Vi ste privatni detektiv koji voli nevolje. Kad su tu još i lijepe žene, dobre šore, par mrtvih i dobra zarada, onda je to sigurno posao za vas. Tako bismo mogli opisati ovu detektivsku avanturu koja se odvija četrdesetih godina ovog stoljeća. Bit će u njoj i debelih korumpiranih službenika, ubojstava, ukradenih dijamanata, puno smijeha, skupljanja činjenica i izbjegavanja metaka. Sve će se to pojaviti na dva CD-a sa full motion videom. Navodno bi FMV trebao pristojno izgledati (12,5 fps i 22 KHz zvuk) i na 486/33 sa 8 Mb RAM-a i sa single speed CD ROM-om, a to treba zahvaliti Videobeam tehnologiji. Napunite pištolj i krenite u otkrivanje otmičara nestalog Dan Smalla.



Dataflow

Dust: A Tale of the Wired Wist PC CD



Još jedna od igara koja će natjerati i one koji još nisu prešli na Win95 da to učine. Iz samog uvoda saznat ćete da se nalazite u gradiću Diamondback bez oružja, bez čizama i imate zakazan sastanak s revolverašom. Grad vrvi mnoštvom različitih ljudi; neki su za vas, neki protiv vas, a za neke nikad ne znate. Cyberflix, koji je napravio ovu avanturu, potrudio se da interakcija između vas i likova u gradiću nikad ne bude ista, kao što je slučaj kod ostalih igara. Likovi će pamtiti vaše prijašnje susrete te ovisno o učinjenom svaki put se drukčije ponašati. U avanturu su uklopljene i još neke igre pa ćete tako moći igrati damu s trgovcem, baciti poker ili blackjack u salunu, vježbati sa svojim Coltom 45 i još mnogo toga. Možete čak postati i šerif, što će vam navući još pokoji problem na glavu, ali ako je to vaša želja... I na kraju, držite se dobro na završnom obračunu.

Cyberflix

Syndicate Wars PC CD Playstation Saturn

Ovoga bi se ljeta trebao pojaviti dugo čekani nastavak Syndicatea pod nazivom Syndicate Wars. Radnja se zbiva netom što je Eurocorp Syndicate postao najmoćnija organizacija na majčici Zemlji. U svjetsku mrežu pušten je virus nekih anonimusa. Virus u sebi sadrži kod koji se sam širi, mutira i napada sve računalne sustave, od vojnih do bankovnih. Sve je to uzrokom kaosa koji će trajti sljedećih 50 godina i u kojem će poginuti milijuni ljudi. Sada se opet Eurocorp treba boriti za svjetsku prevlast. I tu sada nastupate vi da pomoću uređaja za ispiranje mozga (persuadertron) i drugim sredstvima postavite Eurocorp na čelo. Suprotstavit će vam se skupina pod nazivom Church of I. koja širi svoju religiju i predstavlja za vas najveću prijetnju.



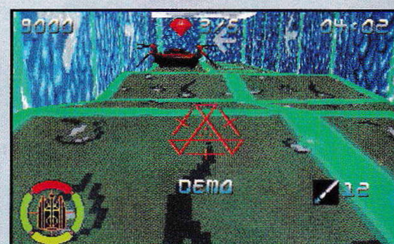




Bullfrog

Assault Rigs PC CD Playstation

Ako vam se sviđao Destruction Derby, onda bi vam se trebao svidjeti i Assault Rigs. Ovdje će umjesto automobilskih dijelova zrakom letjeti razni projektili. Igra bi trebala imati oko 40 nivoa kroz koje ćete prolaziti sa tri različita tipa tenkova i različitim sustavima naoružanja, koji će se pojačavati vašim napredovanjem. Neće biti puno vremena za razmišljanje jer je svaki nivo ograničen vremenski, a nailazit ćete i na prepreke (rampe, mićući blokovi, dizala..). Šteta bi bilo napraviti ovakvu igru, a ne omogućiti vam da naprašite kojeg prijatelja (ili možda neprijatelja). Zato vam Assault Rigs pruža mogućnost igranja u dvoje preko serijskog kabela ili u mreži (do osam igrača). Brak između Sonya i Psygnosisa donio nam je još jednu igru koja će podići adrenalin igračima željnim akcije, akcije i samo akcije.





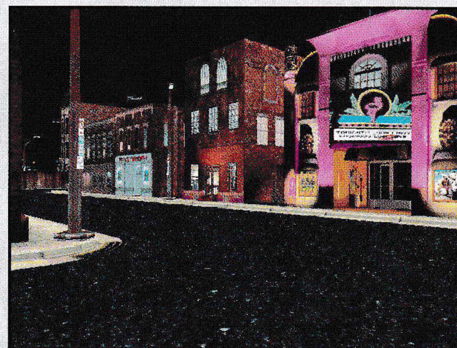
Psygnosis







Prije više od godinu dana Access Software je uspio napraviti nemoguće. Under a Killing Moon je bila jedna od najiščekivanijih igara, mada to najčešće završava razočaranjem jer je tada vrlo teško opravdati uvijek visoko postavljene standarde.





Međutim, na sveopće čuđenje UAKM je ispao tehnički najdotjeranija igra do tada, a i avanturističke sklonosti ostale su vrlo kvalitetne. Tada jedinstvene video sekvence nisu razbijale igrivost, gluma je bila odlična, a humor glavnog junaka, privatnog detektiva Tex Murphyja davao je igri poseban štih. UAKM je bila prva igra koja je igračima dala potpunu slobodu 3D kretanja, ali i prva igra koja je izašla na većem broju CD-a, točnije 4 (do tada je jedino The 7th Guest bio na rekordnih 2 CD-a)

Tex Murphy udara ponovno

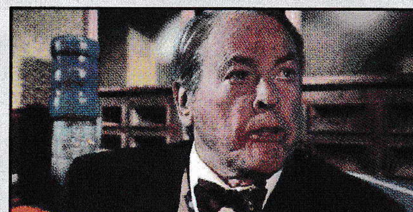
Pošto je Access uložio stvarno puno truda u njihov fenomenalni grafički engine, bilo je samo pitanje vremena kada će se početi pričati o nastavku. Danas više nema dvojbe, čitav igrački svijet bruji i željno očekuje "Pandora Directive". Glavni junak će i nadalje biti Tex Murphy, zanimljiv prototip privatnog detektiva 21. stoljeća, a priča će biti nadasve intrigantna. Zaplet se zasniva na istinitom događaju koji je "protresao" cijeli svijet: tajanstveni se, nepoznati leteći objekt (NLO) srušio u Americi blizu Roswella i Vlada je munjevito pokušala zataškati čitav incident. Međutim, javnost je tada ipak doznala da su pronađeni mrtvi vanzemaljci, a danas Internetom čak kruže i slike od kojih su neke, u izmijenjenom obliku (vanzemaljac se pomiče), korištene i u igri. Texov je zadatak da pronađe nestalog znastvenika, no ubrzo biva do grla uvučen u gore opisani događaj, a zatim i u misteriozno nestajanje kulture Maya.

Starring in alphabetic order

Producent igre Chris Jones reprizira ulogu Tex Murphyja dok su ostali poznatiji glumci Barry Corbin (Život na sjeveru), Tanya Roberts (film iz serijala James Bonda "A view to a kill") i Kevin McCarthy (Just Cause). Tu se lista holivudskih radnika ne završava jer redateljski posao obavlja Adrian Carr koji je radio na Zlatnom palmom ovjenčanom filmu "Sex, laži i video". Video sekvence bi trebale biti nešto najbolje dosad, sa zadržanim crnim humorom i sarkazmom glavnog junaka. Kako vizualni užitak ne bi bio osamljen, pobrinuli su se autori i pripremili nam 3 potpuno različita tijeka radnje sa "sedam" potpuno nezavisnih završetaka, dajući tako šansu igračima da svaki put imaju nove doživljaje. Kao dodatak postoje i dva nivoa težine. Prvi za početnike, gdje je moguć "on line" help, te drugi za napredne igrače (bez pomoći), kao nagrada, s dodatnim tajnim lokacijama i zagonetkama. Treba napomenuti da će Pandora Directive osim klasičnih avanturističnih zagonetaka imati i mozgalice tipa 11th Hour, što će za neke predstavljati svojevrsno razočaranje. No ne hitajmo pred rudo, pričekajmo srpanj, mjesec izlaska igre. Još nešto, Pandora Directive izlazi na danas sasvim uobičajenih i sitnih 6 CD-a.



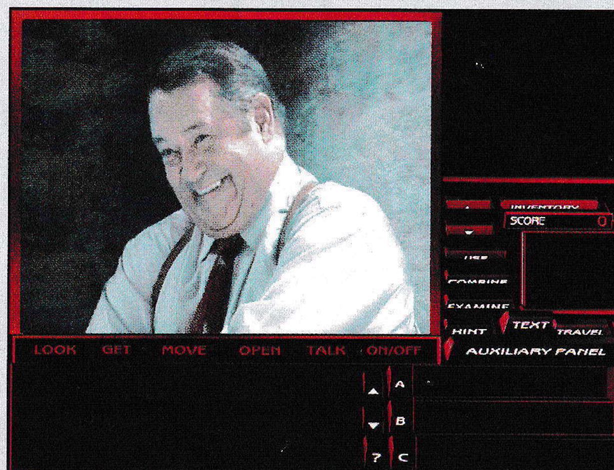




Barry Corbin je jedan od poznatijih glumaca u ovoj igri (sjetite se serije "život na sjeveru")

Pandora Directive

Hrvoje Kablar

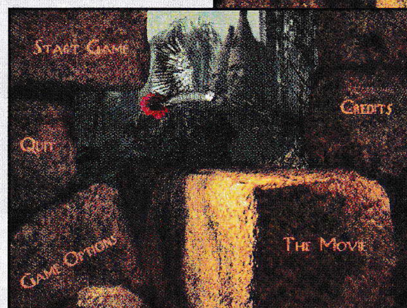


Congo

Tihomir Jauk

Vjerovatno će doći doba kada ćemo moći gledati filmove na svojim računalima, ali sada već možemo aktivno sudjelovati u filmu i to igrajući se na našem dragom računalu.





U Congu su čak i opcije animirane, tako da ćete od hijeroglifa (desno) dobiti čisti engleski (dolje).

Viacom izdavačka kuća je okupila programere iz Illumine i filmski materijal Paramount Picturesa. Kako to izgleda možete pretpostaviti na temelju činjenica da je kompletna igra u SVGA te ćete uz nju zaboraviti čitati jer su svi dijalozi i animacije digitalizirane u vrlo kvalitetno. Vi ste u ulozi nekakvog "kauboja" kojeg je unajmila telekomunikacijska kompanija TraviCom da biste usred prašume u centru Conga ispitali smrt jedne znanstvene ekspedicije i pronašli jedino svjetsko nalazište T3B dijamanata, koji su vrijedni, ne toliko po rijetkosti koliko po tehnologiji koja se temelji na njima. Naime, kad se kroz njih propusti laserska zraka, moguće je propuštanje velikog broja podataka odjednom, što bi vašem poslodavcu tj. vlasiniku TraviComa omogućilo primat među telekomunikacijskim kompanijama.

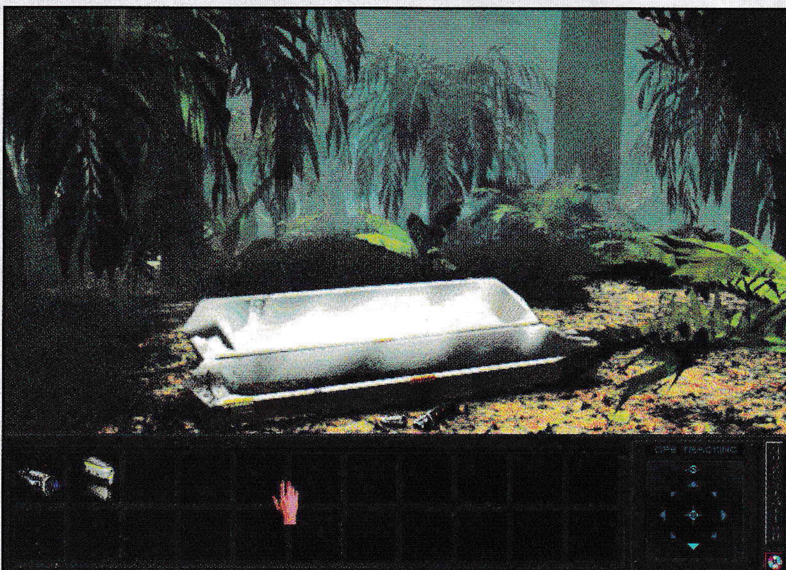


Na terenu kod starog hrama se već nalazi jedna arheološka ekipa na čelu s vašom starom poznanicom koja, nažalost, uopće nije oduševljena što vas vidi. Kako napredujete kroz prašumu, tako vam se ona ponovno javlja vrlo zabrinuta za svoga čovjeka kojeg je rastrgala na komadiće nepoznata životinja. Nešto kasnije čuje se pucnjava i sva uspaničena ona vam javlja da nesmijetete prilaziti logoru jer je previše opasno, no tko se obazire na takve sitnice. Prilazeći blizu hrama, netko i vas napada i ... agh!!!

Jedno je pasivno sjediti buljeći u filmsko platno, a drugo aktivno razmišljati rješavajući probleme tipa kako prijeći provaliju, kako pronaći pravi put kroz prašumski labirint ili kako izbjeći smrtonosan ugriz zmije koja vreba na vas s visoke grane.

Da osjećaj bude pravi, pobrinula se ekipa koja je radila glazbu i odlične zvučne efekte. Prijelaz između lokacija u samoj igri je popraćen animacijom pa imate osjećaj da se zaista probijate kroz granje putujući u željenom smijeru. Ponekad ćete se morati vraćati na isto mjesto da biste nešto izveli, dok će se neke stvari događati istodobno kad pokupite neki predmet i promijenite lokaciju.

Statične su slike (prašumska vegetacija, ostaci starih civilizacija, itd...) visoko kvalitetna raytrace grafika u SVGA rezoluciji. Animacije se odvijaju na istom tom SVGA ekranu, ali su zapravo u nižoj rezoluciji, pa se svaka točkica duplira da bi se prekrio čitav ekran (u većini slučajeva). Osim dobre priče, na kojoj je zasnovan i istoimeni film, igra nudi odličnu grafiku. No, to je već druga priča. Naime, za normalnu vam igru obavezno treba Pentium, četverobrzinac i barem 8MB (iako se i o tome da raspravljati). Dečki iz Illumine kažu da će igra raditi i na 486/66 sa dvobrzincem, ali to je zaista smiješno, pa vam stoga takvo što ne preporučujem. Igra se pojavila na tržištu još u travnju te bi je ljubitelji avantura, a ujedno i vlasnici Pentiuma ili jačih 486-ica, trebali uvrstiti u svoju zbirku.



Cijela igra odvija se u SVGA rezoluciji što nas više i ne treba pretjerano čuditi (Pentium računala se prodaju, zar ne!?).



Strife:

Danijel Bižić

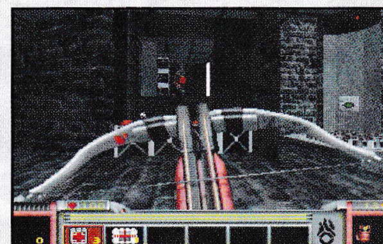
Quest for the Sigil



Stigao nam je još jedan od tzv. Doom-klonova. Ali za razliku od ostalih, ovaj je s primjesom socijalne interakcije pa se u Strifeu sve ne svodi samo na pokolj zločestih mutanata. Ovdje ima i razgovora, iako rijetkih i kratkih, koji opet vode u pokolj.

Samostrel sa električnim strelicama je jedno od oružja koja donose relativno laganu smrt







Ali da krenem od početka. Negdje u budućnosti, svijetom je vladao mir. Jednog dana na Zemlju se srušio komet, i to bez upozorenja(?!). Komet je sa sobom donio virus koji se brzo proširio i počeo mučiti zemljane. Oni sretniji su odmah umrli, a ostali su počeli mutirati. Svijetom je zavladao red religioznih fanatika koji su slijedili nekog nepoznatog boga. Ti fanatici su počeli ubijati žene i djecu, i tako istrebljivati one koji se nisu slagali s njihovim uvjerenjima. Ali pojavila se grupica naivčina koji su pomislili da će pobunom doći do slobode. Jedan od tih pobunjenika ste i vi, i to je vjerojatno glavni razlog zbog kojeg igru započinjete u zatvoru.

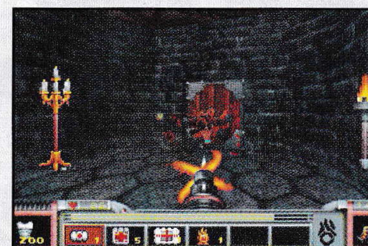
Kao što ste primijetili, priča je prilično bljutava, neprobavljiva i neoriginalna. Ali to ne smeta akciji, jer ljudima koji igraju ovakve igre važno je samo jedno: ubiti, ubiti, zaklati!! Ima i dobrih vijesti za nemoralne sadiste: pregršt nedužnog pučanstva za pod nož, dramatična umiranja s rupom u trbuhu, samrtničke muke te razna oružja za učinkovito karboniziranje neprijatelja. I što sve nećete učiniti za mir i slobodu. Naravno, seljaci vam mogu pomoći prodajom informacija, a vi, bjesni kakvi jeste, možete ih pretući i ponovo uzeti svoj novac. Možete (pokušati) razgovarati sa svakim, i to pritiskom na Space.

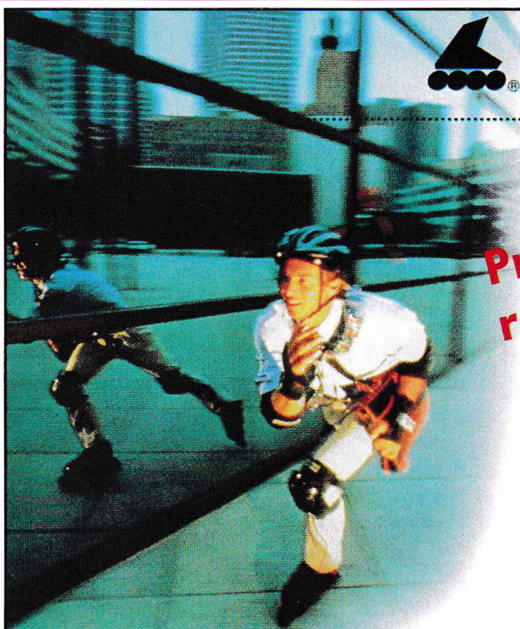
Način upravljanja gotovo je isti kao u Doomu, a sve dodatne naredbe možete vidjeti u izborniku "Help". Ono što je danas postalo nezaobilazno je igranje u mreži. Srećom, igra nije prezahtjevna pa će je bez problema moći igrati i oni sa procesorima slabijim od Pentiuma.



Bacačem plamena priuštit ćete protivnicima nezaboravne trenutke užitaka (doslovce će vrištati od užitka).







NAZOVITE NAS I NARUČITE!
TEL. 01/338-148
ŠALJEMO I POŠTOM!

Spiritblade

Spiritblade

Lagane, udobne role. Vrlo stabilan i siguran model. Izuzetno pogodne za gradsku vožnju. Model u dvije boje.
795 kn





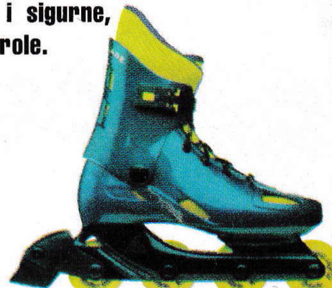
Superstradablade

Klasične role s memorijskim sustavom kopčanja.
780 kn



Stradablade

Udobne i sigurne, lagane role.
629 kn



Bravoblade GLX

Role za trening i fitnes. Brže i sigurnije.
1095 kn



Superstrada Junior

Role za djecu.
450 kn



FAKS INTERNATIONAL video

Radićeva 3 - Zagreb
tel. 01/435-410

PC CD ROM, Sony Playstation, Super Nintendo Najveći izbor u Zagrebu!

01. The Ripper
02. Cyberia 2
03. Bad Mojo
04. Police Quest: SWAT
05. Terra Nova
06. Psycho Detective
07. Duke Nukem 3D
08. Normality
09. Wing Commander 4
10. Zork Nemesis
11. US A.T.F.
12. Chronomaster
13. Riddle of Master Lu
14. Gabriel Knight 2
15. Silent Thunder
16. Urban Runner
17. Shannara
18. S.T.O.R.M.
19. Star Trek Harbinger
20. Shivers

Najnoviji svjetski CD-ROM naslovi!



Zagrebačka 73 - Zagreb
tel. 01/710-652

- Videoteke - Ivšićev prilaz 11, Marjanovićev prilaz 2 (Utrine) - Ožujska 11 (Vrbani) - Brune Bušića 5 (Središće) -

Vigilance on Talos V

Miloš Vlaisavljević

3021 A. D. Killian Jaraad putuje na 4. koloniju. Kolonijski transporter je napadnut ratnim brodovima sa Xenosa. Jaraad i Colesce su razdvojeni. Jaraad je gledao kako mu odvode kćer. Od tada se on trenira za plaćenika i stručnjaka za oružja. Tražio je i uništavao sve Xenose.

3024 A. D. Plaćenik znan kao E. Red daje Jaraadu važnu informaciju - Xenosi su sakupili ljudske robove i drže ih na planetu Talos V. Misleći da je Colesce jedna od njih, Jaraad odmah kreće na Talos V. I tako počinje......

I tako počinje jedna od boljih arkada u novije vrijeme. Vidjevši je, pomislio sam da je to futuristička verzija Black Thorna, no proizvođači su se protiv te pomisli vrlo brzo počeli braniti pozivajući se na novopečenu ideju o osvetniku budućnosti. Bilo kako bilo, pokušat ćemo vam objasniti što više stvari u ovoj igri:

Energy tank - morate pokupiti da biste mogli dobiti više energije 99

Energy unit - energija koja ispunjava Energy tank

Missle tank - vrijedi za rakete

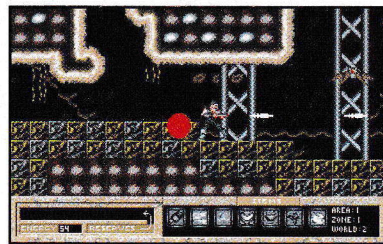
X-Ray Scope - koristite da biste pronašli loše materijale (X) i uništili ih bombama.

Grapple Hook - koristite za prelaženje nivoa njišući se u zraku.

Transporter - služi za prelaženje u drugo područje ili svijet. A ako ima zavojnice sa strane, služi za save game.

Saturn Ball - pretvara vas u loptu (strelica dolje) pa možete prolaziti i tamo gdje prije niste mogli.

Vrata otvarate oružjima i to :
normal - plava
rakete - smeđa
plasma - narančasta
ubijte bossa - siva



U ostalim arkadama prva staza uglavnom služi za proučavanje kontrola i vježbanje, no to nije slučaj u ovoj igri pa smo vam odlučili malo olakšati posao.

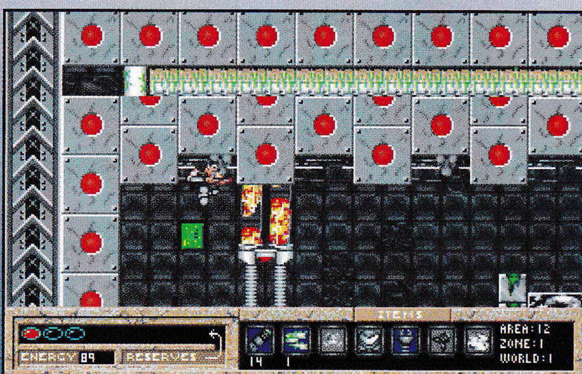
Uđite u transporter, prođite kroz vrata, popnite se skroz do topa, uđite u nj i neka vas odbaci u lijevi kut. Uđite kroz prva vrata, uništite zaštitna polja i pokupite saturn ball. Izađite i skočite dolje do topa. Pritiskom prema dolje, pretvarate se u loptu i tako prolazite kroz vrata. Prođite zaštitna polja i pokupite energy tank. Uđite na gornja vrata. Pretvorite se u loptu i otiđite desno. Pokupite missle tank, izađite i otiđite na desna vrata. Ubijte čudovište, pretvorite se u lopticu i pokupite 99 energy unit. Otiđite lijevo, prođite kroz vrata i pokupite missle tank. Zapamtite ovo mjesto! Izađite iz cijelog predjela do polja i otiđite donjim putem. Spustite se, skočite na gornji nivo, pretvorite se u lopticu, zaletite i skočite na prostor iznad padajućih elemenata. Pokupite energy tank i vratite se dolje. Otiđite lijevo gdje se nalazi transporter sa zavojnicama (save game) i pokupite missle tank. Vrata desno dolje otvorite raketom i pokupite bombe. Izađite do mjesta gdje ste počeli igru i otiđite skoz desno. Bombama uništite tanki zaštitni sloj i pokupite 99 energy unit. Otiđite lijevo, spustite se dolje, pretvorite u loptu i upotrijebite bombe na kockici. Spustite se i pokupite 5 plasma unit. Otiđite do mjesta koje ste trebali zapamtiti te bombom dođite i pokupite grappel hook. Preostaje vam još pobijediti bossa, pokupiti skakaće tenisice jer vam trebaju. One su vam mogle poslužiti da drugim putem dođete do grappel hook, no čemu trud kad imate bombe.

Jedan od razloga za nabavku ove igre će zasigurno biti i dobra grafika.





Kao što vidite, čak je i ovaj prvi svijet dosta zamršen, a nisam ni spominjao raznorazna stvorenja koja putem morate ubiti. Dakle, ništa vam drugo ne preostaje nego da igrate, igrate i igrate.



Iz ovog se kuta vidi tajni prolaz, a da biste došli do njega morate se pretvoriti u loptu i zatim skočiti gore. Pokupit ćete energy tank.

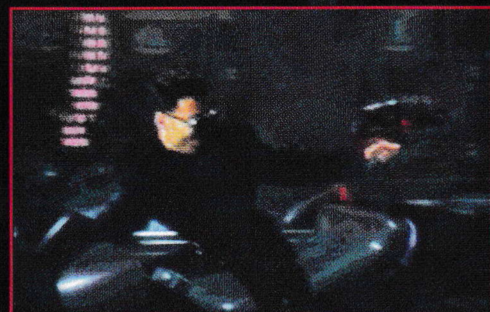
VIGILANCE ON TALOS V	
Igrano na: PC 486/80, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	71%
Grafika	79%
Igrivost	76%
SWS	
UKUPNO	76%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB	

Angel Devoid:

Hrvoje Kablar

The face of the enemy



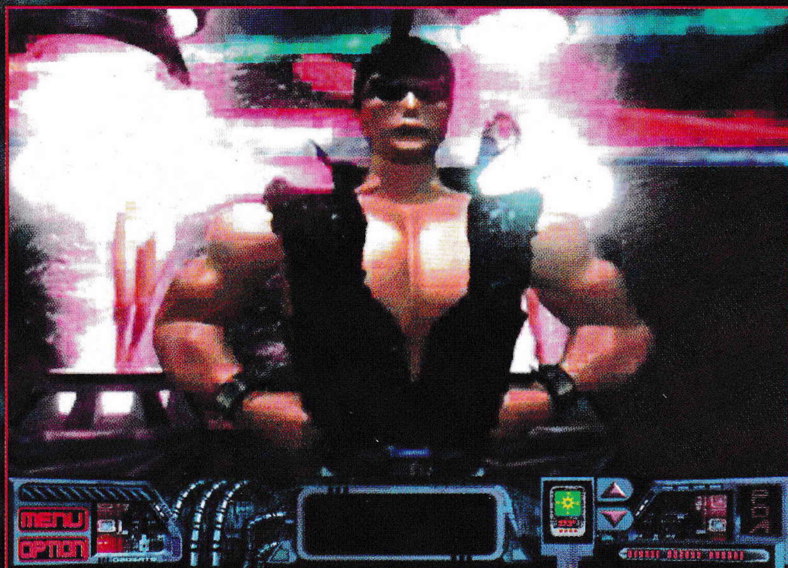


Već sam nebrojeno puta dosad poželio vidjeti i, naravno, igrati igru s temom i atmosferom čuvenog kult filma "Blade Runner". Odigrao sam vjerojatno stotine i stotine igara, a želja mi se tek nedavno ostvarila.

Zamislimo samo na trenutak Ridley Scotta (režisera Blade Runnera) kao autora kompjutorskih igara. Vrlo vjerovatno bi njegova igra izgledala upravo kao najnoviji Mindscapeov proizvod Angel Devoid. Naime, Scottov filmski, futuristični, apokaliptični i tamni svijet prepun fascinantnih baroknih eksterijera naprosto je prekopiran i iskorišten za tu interaktivnu filmsku avanturu. Evo upravo dok ovo pišem slučajno mi je palo na pamet da i njen naslov, Angel Devoid, vjerojatno ne slučajno, ima isti broj slova kao i naslov Blade Runner. Da ne bi bilo zabune, ovo Mindscapovo plagiranje ne smatram lošim i sramotnim potezom, već originalnom i snalažljivom idejom da se iskoristi nešto što je već požnjelo veliki uspjeh. Međutim, na moju veliku žalost, tu prestaje svaka sličnost sa spomenutim filmom i igra kreće u svom vlastitom, ne odveć uspješnom, smjeru. Zanimljiva priča, pola je uspjeha!

Već je svima jasno, priča se odvija u ne baš blistavoj budućnosti u gradu imena Neo City kojim vladaju kriminal, korupcija i nasilje. Vi igrate poštenog policajca koji nakon jednog sukoba i jurnjave gradom futurističkim vozilima, a zatim i udesa, završi u bolnici s teškim povredama lica. Nakon kirurškog zahvata i plastične operacije budite se u bolničkoj sobi i prvo što ćete ugledati bit će medicinska sestra koja vam skida zavoje. Skinuvši vam zavoje, sestra s vriskom i u paničnom strahu doslovno nestane iz vaše sobe. Kako vama ništa nije jasno, nedužno se dižete i odlazite do obližnjeg sobnog ogledala. Ono što ćete vidjeti okrutno će promijeniti vaš život, vašu budućnost, ali i budućnost čitavog grada. Ono što ste ugledali u ogledalu nije vaše lice, nego lice najopasnijeg, najtraženijeg i najokrutnijeg kriminalca koji hoda ulicama ovog grada, to je lice Angel Devoida. Već trenutak kasnije čujete trčanje hodnikom, ali ne reagirate dovoljno brzo i u sobu uliječe naoružani stražar, te vas ubija na licu mjesta, a da niste bili ni svjesni što trebate raditi. Mrmljajući si u bradu: "drugi put neću biti toliko naivan", birate "new game" i krećete ponovno. Slijedi ista soba, ista situacija, samo sad ste nešto pametniji. Kako se radi o avanturi, povučete miša par puta po sobi i u lijevom kutu ekrana, gdje se nalazi prozor, kursor se pretvori u strelicu i vi poučeni iskustvom brzo kliknete lijevim gumbom. Slijedi sekvenca vašeg prilaska, otvaranja i bijega kroz prozor sobe, te spuštanja stepenicama u usku ulicu iza bolničke zgrade.

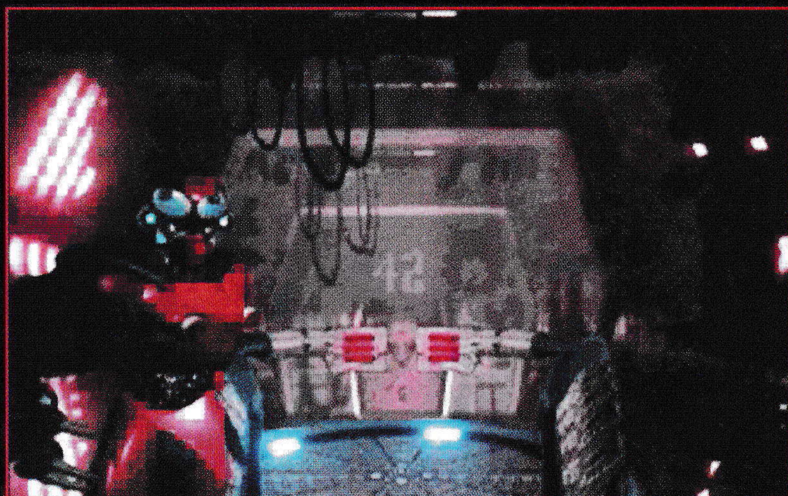
"A tako se znači igra", zadovoljno zaključite i krenete dalje.



U budućnosti klonovi su najnormalnija stvar. Tako je i ovaj tjelohranitelj koji čuva seksi pjevačice umjetno stvoren (pitamo se zašto).

Osobno, meni vrlo draga medicinska sestra, skida mi povoje sa mojeg novog lica. Bit ću ljepši nego ikad...





Grafička avantura ili interaktivni film?

Angel Devoid je, kako su ga Mindscapeu staromodno nazvali, grafička avantura, mada bi interaktivni film bio puno prikladniji naziv. Danas se naziv interaktivni sve manje rabi jer je usko vezan upravo za ono što to ime ne govori, a to je neinteraktivnost, čije se igranje svodi na gledanje gomile animiranih, najčešće digitaliziranih sekvenci. Naime, Angel Devoid je s tehničke strane potpuno digitalizirana igra koja pokušava slijediti karakteristike klasičnih avantura, tj. slobodno upravljanje glavnim likom, manipuliranje predmetima i komuniciranje s likovima. Šteta je što slijedi razočarenje jer od tih glavnih odlika ostalo je samo nešto sitniša. Pošto se igra odvija iz perspektive prvog lica, kretanje se sastoji samo od biranja ponuđenih putova. Manipulacija predmeta se sastoji od 6 do 7 istih, najčešće kreditnih, telefonskih i sličnih kartica s nemogućnošću dobivanja čak ni njihovih imena dok se čitava mudrost komuniciranja s likovima sastoji samo od klikanja na njih, te zatim slušanja već unaprijed određenih monologa (vaš lik nikada ne kaže ni jednu riječ) bez mogućnosti uplitanja. Kako je igra u cjelosti zamišljena kao digitalizirani film koji se odvija u kontinuitetu iz vašeg pogleda, možda je i pretjerano tražiti nešto više od svega toga.



Nije sve tako crno

No, da ne bismo ostali samo na kuđenju, recimo i nekoliko dobrih stvari. Sve digitalizirane sekvence, dakle čitava igra koristi novi i od Mindscapea patentiran "True Motion Video Compression Sysstem" koji čitavu grafiku prikazuje u true color grafičkom modu (16.7 milijuna boja) i to dovoljno brzo i na sporijim strojevima. Doduše, ponekad na 486-icama stvar postane spora i trzava, ali to je isključivo zbog brzine CD roma. Jednostavno uključite 512 kb Smartdrivea i stvar je uspješno riješena. Glazba i zvučni efekti su vrlo dobri, a ako imate stereo zvučnu karticu (A tko je danas nema?), sa samo dva zvučnika, osjetit ćete pravu i efektnu simulaciju danas vrlo atraktivnog "dolby soround" sustava (posjetite kino ZAGREB). Kako se igra nalazi na 4 CD-a, potrebno je povremeno mijenjanje CD-a. Za pohvalu je autorova ideja o signalizaciji, promjene kao animirana Angelova ruka koja vadi CD iz futurističkog nasljednika Discmana. Humanoidnih likova u igri nema previše, ali oni koji su prikazani, prikazani su zanimljivo. Meni se najviše svidio brbljivi vozač taksija koji se čudi kad mu prigovorite da previše priča jer on misli da je njegova žena prvakinja svijeta u brbljanju Da biste je zaustavili, jedini vam je način da joj gurnete što veću jabuku u usta.

Kao duhovitost autora Angel Devoida navodim još i tzv. "easter egg", tj. u igri tajnovito sakrivene detalje ili zanimljivosti, koji se nalazi u dizalu negdje na 3. CD-u, gdje umjesto pravilnog 2 za drugi kat, otipkate 666, te pogledate duhovitu sekvencu sa svim programerima koji su radili na igri. Kao mali afrodizijak za one koji se možda nećkaju da li igrati ili ne, spomenuću samo da Angel Devoid sadrži tri različita završetka koje određujete pri samom kraju igre, a do tada igra je lucidno linearna, te ne daje igračima baš previše prostora.

I za kraj

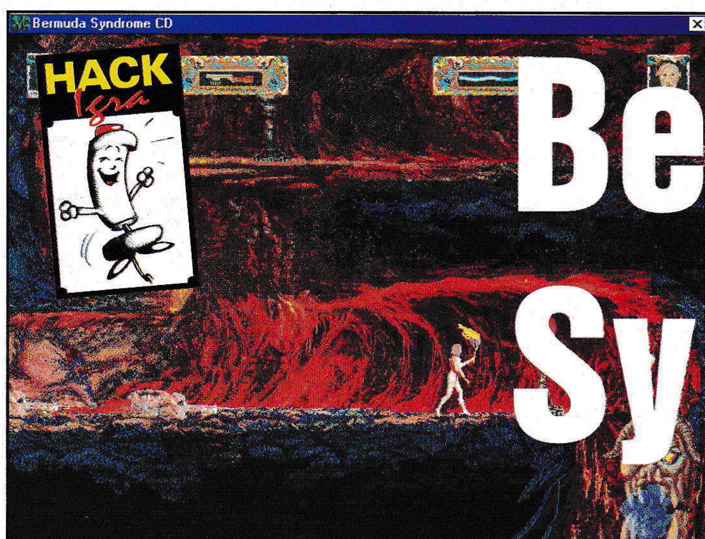
Uza sve ove prednosti i mane, Angel Devoid je još uvijek daleko od dobre avanture, ali zaljubljenici u pesimistične i futurističe svijetove doći će na svoje, a oni ostali neka je slobodno preskoče i odigraju nešto drugo, nešto puno kvalitetnije (moja preporuka je fantastični u prošlom

ANGEL DEVOID

Igrano na: PC P5/100, 24MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	80%
Grafika	71%
Igrivost	58%
Mindscape	
UKUPNO	63%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Ova scena kao da je preslikana iz legendarnog filma Blade Runner. U budućnosti ovakva vozila preplavljuju velegrad.



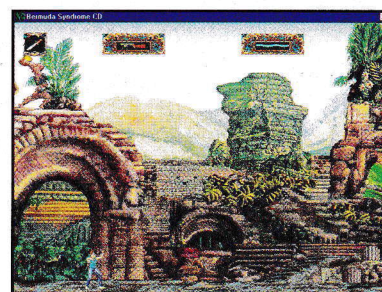


Bermuda Syndrome

Marko Korak

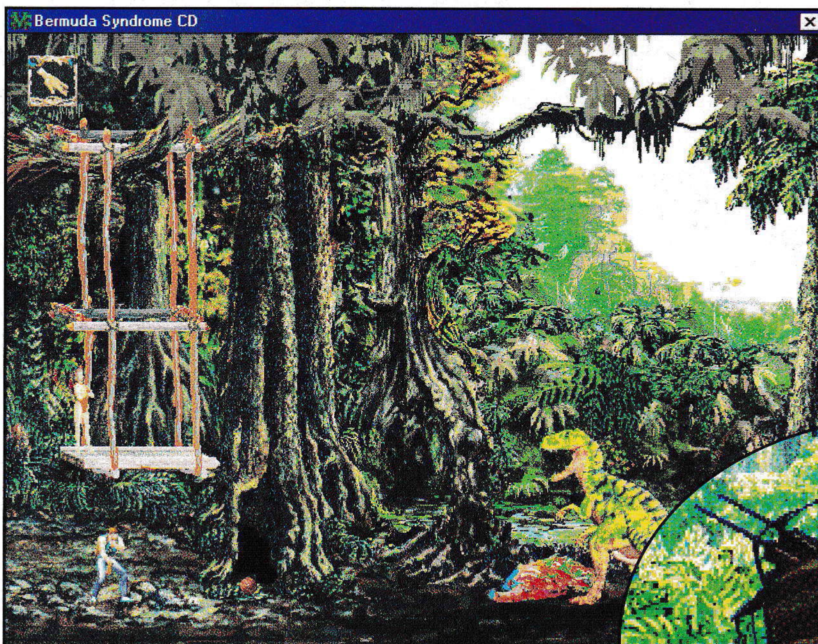
Bermudski trokut je "opasno" mjesto gdje nestaju zrakoplovi, brodovi i ljudi. Pazite da se to ne dogodi i vama. Vi ste Jack Thompson koji 1942. leti u svom B -17 iznad prašume, obavljajući rutinski let. Odjednom duboko dolje opazite dinosaura koji se upravo sprema popapati zgodnu domorotkinju. Naravno, vi ne biste bili Jack kad ne biste pokušali nešto učiniti. Strmoglavljujete se velikom brzinom dolje i krilom svog dragog B-17 zaustavljate zločestog dinosaura u njegovoj nakani. Ali, bez krila se ne može letjeti pa morate sletjeti, a tada započinje vaša avantura, avantura u kojoj se morate probiti kroz 250 odlično nacrtanih lokacija. Animacije likova su zasebna priča. U igri ih ima više od sedamdeset, iznimno su dobro renderirani i uklopljeni na samu pozadinu. Vidjevši animiranog Jacka i životinje, pomislit ćete da su rađeni pomoću motion capture tehnike, u zadnje vrijeme korištene u mnogim igrama, ali u Bermuda Syndrome su korištene i tehnike animiranja poput onih u crtanim filmovima jer su ti isti animatori radili nekoliko godina u Disney Studiu (što dovoljno govori o kvaliteti). Mada je zvuk dobar, ipak zaostaje za grafikom i animacijom. Ova se platformska avantura odigrava većinom u džungli i podzemlju (koje je pomalo nalik onome u Prince of Persia). U podzemlju imate svakakvih buba, a možete se i okupati. Naravno, kad izađete iz vode, čekajte da vam se puška osuši želite li je opet koristiti. Dok ronite, u donjem je desnom kutu

Sjećate li se Flashbacka, arkadne avanture koja nas je zadivila svojom iznimnom animacijom likova?! Ovaj put predstavljamo Bermuda Syndrome, igru koja će joj biti dostojna zamjena.

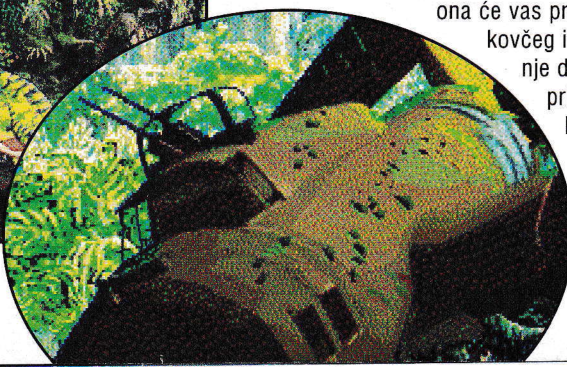


mjehurićima prikazana količina kisika. Zato pazite da ne zapnete u nekom slijepom odjeljku.

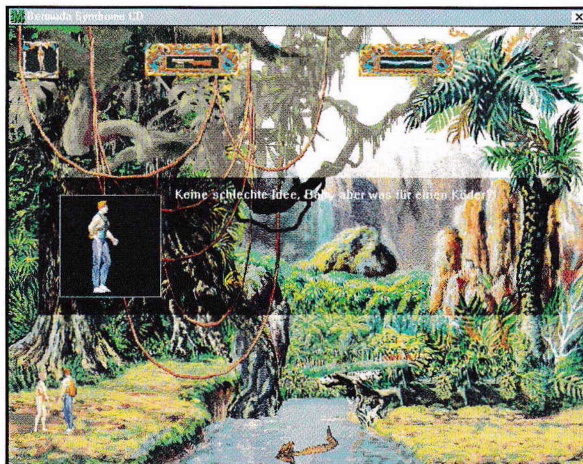
Već na početku našli ste se u nezavidnoj situaciji. Prije nego se vaš B-17 srušio, vi ste iskočili padobranom i sad se lagano njišete na drvetu. Pritisnuvši TAB, dobit ćete glavni izbornik. U lijevom dijelu je izbor oružja; birate ga strelicama za gore i dolje. U sredini su tri moguće radnje: ruka - služi za otvaranje predmeta, uzimanje, korištenje i sl., usta - za razgovor, a lik žene - za traženje pomoći ili savjeta od Natalie. Desno se nalaze predmeti koje nosite, a odabirete ih strelicama za lijevo i desno. Plava titrajuća linija označava vašu energiju. Da biste se izvukli, odaberite nož i koristite ga pritiskom na ENTER. Jack će prerezati padobran i pasti na tlo. Ne spremajte nož ako se želite riješiti domoroca. Zatim se popnite na oltar i oslobodite vezanu ljepoticu. Krenite za njom na desni ekran. Popričajte s njom. Doznat ćete da je ona princeza Natalia koja je trebala biti žrtvovana. Obećajte joj da ćete je odvesti kralju, njenom ocu i ona će vas pratiti. Svakako otvorite kovčeg i uzmite pušku jer bez nje dalje ne možete. Gore, pri vrhu, pisat će vam koliko još imate metaka u puški, a klikom i pritiskom prema dolje dobit ćete ih



Puška vam je najbolji prijatelj u igri, zato pazite da ne ostanete bez metaka kad je najgušće.



Nemojte preskakati preko ovog potoka prije nego se riješite gladnog krokodila.

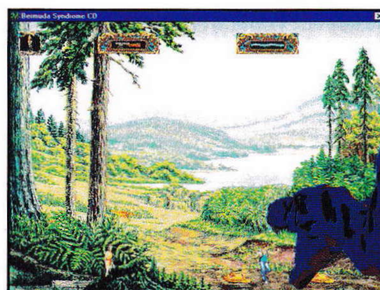


ALTERNATIVNO

Flashback * Do pojave Bermuda S. Flashback je držao čelnu poziciju u ovoj vrsti arkadnih avantura.

Prince of Pesia * Nešto starija igra, ali zasigurno najpoznatija i najraširenija među igračima. U ulozi ste princa koji je u potrazi za otetom princezom.

Another World * Legenda u žanru igara ovog tipa. Preporučujemo svim početnicima i hackerima sa slabijim računalima.



još. Bez brige, imate ih dovoljno. Pušku spremate pritiskom na shift. Pritiskom na shift i smjer trčite, sa shift i gore skačete, a za duži skok treba se prvo zatrčati, a onda pritisnuti gore.

Još ćemo samo opisati kako prijeći prvu prepreku, što će vam olakšati prelaženje ostalih. Doduše, neke su lagane, ali će vam za mnoge trebati i malo više vremena. Na ekranu ćete ugledati dinosaura kako trga ostatke mesa neke jadne životinje. Pogledate li bolje, u duplji drveta vidjet ćete nešto smeđe, ali ne prilazite jer to je krak koji se može začas omotati oko vas, a onda zbogom. No, vi lijepo pritiskom na SPACE izvadite pušku i pucajte u dinosaura. On će krenuti prema vama, a vi se popnite na platformu Nataliji. Iako će se braniti, krak će mu se omotati oko noge, a vi se spustite na tlo i upucajte ga, zatim Natalija i vi krenite mirno dalje. I tako, uz malo mozganja i malo spretnosti prelazite s ekrana na ekran.



Bermuda Syndrome je načinjen za Windowse i sve je začuđujuće dobro izvedeno. Animacije su glatke, kretanje dosta brzo. Jedino što vas sporo učitavanje snimljenih pozicija, koje ćete vrlo često koristiti, zna izluditi. Skoro ćete na svakom ekranu poginuti, a na nekima i desetak puta, dok ne shvatite u čemu je štos.

Igra bi ostavila puno bolji dojam kad bi se ekran skrolirao kako se pomičemo, a ne da se učitava ekran po ekran.

Century Interactive potrošio je dvije godine na razvoj Bermuda Syndrome. Uskoro se očekuje i izdanje napravljeno za Windowse 95.

BERMUDA SYNDROME

Igrano na: PC 486/120, 8MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	78%
Grafika	90%
Igrivost	82%

BGM

UKUPNO 87%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 4MB

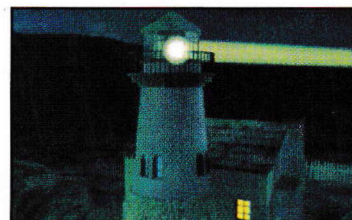
Dolazi uskoro...

Ljeto dolazi, izgledi za odlazak na more prilično su tanki... Eh, nakon ovih par redaka bit će još tanji...

Die Hard Trilogy

Nakon vrlo uspješne Alien trilogije (opis u sljedećem broju), Twentieth Century Fox izbacit će na tržište obradu još jednog od svojih mega hitova - Die Hard Trilogy! Igra će biti klasična pucaljka i doslovno će slijediti filmove. Prva će se pojaviti verzija za Sony Playstation (lipanj ili rujan 1996.), a u planu je i za Segu saturn i PC.





S ovih par slika Sierra nam je predtavila svoj novi projekt, igru Lighthouse.

Independance Day

Vrlo zanimljiva igra koja se radi usporedno sa filmom u kojem glavnu ulogu ima Arnold Schwartzenegger. Najavljeno je da će igra biti u stilu Mad Dog McCreea, a u svim formatima izlazi 1. listopada ove godine!

Alien vs. Predator

Sve što se zasad zna je da se igra radi po uzoru na istoimenu seriju stripova, a kako stvari stoje, bit će to još jedna u nizu Duke klonova s nevjerojatne grafike i izvedbe! Igra izlazi u veljači 1997 (verzija za PSX).

Lighthouse

Ni u Sierri se ne spava... Jedna od igara koju već i prije izlaska proglašavaju hitom je Lighthouse! Igra fenomenalne priče i nevjerojatno renderirane grafike. Što reći o igri koja...

nastavak na str. 37...



Duke Nukem 3D

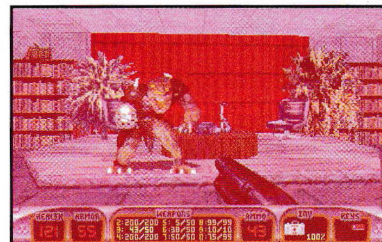
Damir Rukavina

Napokon nešto divlje, prostačko, nasilno, brzo i zabavno. Ne, ne...ne radi se o bacanju susjedove mačke s tridesetog kata, već o novom i najboljem FPP (first person perspective) shoot-em-up-u do sada - Duke Nukem 3d.

Za početak: flashback. Ako se ikoji "stariji" vlasnik PC računala sjeća starih shareware platformskih igara, sjetit će se i Duke Nukema, samo jednog u nizu. Priča se vrtila oko gomile vanzemaljaca koji napadaju zemlju, a u ključnom trenutku na scenu upada gore navedeni manijak i na kraju igre zbriše male zelene s lica zemlje. Jednostavno, zar ne?

No, da se sve ne bi završilo na nostalgiji, 3d-realms je udlučio napraviti 3d-ekvivalent gore navedene igre (desetak godina kasnije). No, prije nego što počnem o Duke Nukem 3d-u, pogledajmo još neke igre ovog žanra. Kao prvijenac i najveći na svome terenu, Doom se drži kao fenomenalna Deathmatch igra, iako u opciji za jednog igrača nije ništa više od nabacanih tekstura i nepreglednih hodnika. Ako, ipak, pokušam potražiti još jedan razlog zbog čega je toliko dobar, prva i jedina stvar koja mi pada na pamet je jednostavnost.

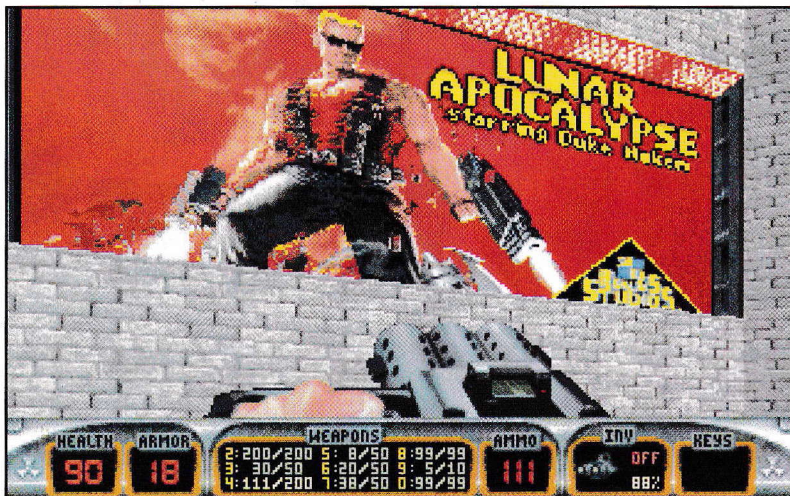
Druga igra ovog žanra koju možemo izdvojiti je Lucas Artsov Dark Forces, rađen kao igra predviđena samo za single-playing. Još je jedan nedostatak ove igre, a sličan je onom u Doomu - nivoi se ređaju te predstavljaju bezoblične hrpetine



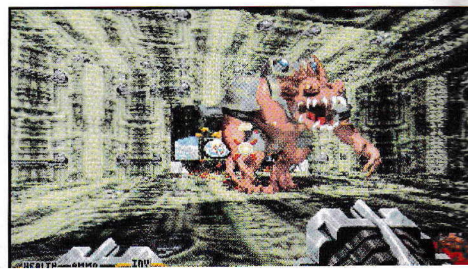


labirinata.

Natrag na temu! Duke Nukem 3d je igra koja koristi 3d pokretač pod nazivom Build Engine. Recimo nešto o njemu. Build engine se razlikuje od ostalih po tome što programeru omogućuje da izvodi nevjerojatne stvari poput stvaranja gradova, stanica sa transportom, pa čak i podzemnih željeznica i to posebnom metodom kombiniranja pravih 3d objekata (Tie Fighter, na primjer) i bitmapa (Doom). Završni dodir je ubacivanje mogućnosti odabira super-brzog Hi-res moda i igra je spremna za pakiranje—presto.



Vjerujete li da će ovaj momak doći i na filmska platna!? Koliko bi samo statista trebalo?



Eto što se događa kad netko zaboravi zatvoriti vodu u kupaonici.



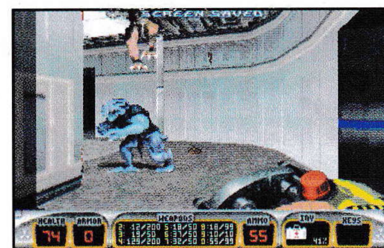


Krenimo s pričom (koja je ujedno i najgori dio igre). Na početku igre naš junak leti u svojoj megaletjelici, vanzemaljci ga skinu s neba na području Hollywooda (kakva slučajnost) i on se odluči na odmazdu. Razlog tome se vjerojatno nalazi u Nukemovim vrlinama. Duke je psihopat opsjednut ženama, nasiljem, All-amerikanizmom i što je najgore - lošim šalama. Drugim riječima: kompletna sirovina.

No, slobodno se možemo zahvaliti Bogu što Nukemove gore navedene karakteristike dolaze do izražaja samo u međusekvencama. Samo kretanje u igri je vrlo dotjerano te daje igraču veliku slobodu. Drugim riječima Duke, tj. vi, može skakati, puzati, letjeti, roniti, gasiti svjetla, razbijati staklo, piti vodu, telefonirati i slično.

Isto tako tokom igre se razvija i neka vrsta priče iako se skoro sve svodi na to da Duke biva srušen, pa onda ubija, pa nađe neko vozilo, pa ga opet sruše, pa opet ubija, pa opet nađe vozilo i.t.d.., Duke Nukem 3d je vrlo dobar zbog svoje šarolikosti i raznolikosti oružja. Glazba i zvuk su nešto doista vrijedno pažnje jer ih je radio isti kompozitor kao i na Doomu, Robert Prince.

Predprogramirani Macroi (koje možete programirati) su relativno smiješni dok je Deathmatch mode nevjerojatan, dizajn nivoa u Duke Nukem 3d jedan od najboljih dosad i, što je zanimljivo, ima točan motiv (prvi nivo se događa u kinu za "x" filmove) gdje trčkarate po kino dvorani,



prostoriji za projekciju i atelijeru.

Osim toga, igra je izuzetno adiktivna i zabavna, tako da će i single-player mode biti intrigantan.

No, ako vam ni to nije dovoljno, bilo bi vrijeme da vas obavijestimo i o dolazećem modificiranom Build Engineu kojim će i obični smrtnici moći stvarati svoje vlastite nivoe, teksture, protivnike, pa čak i igre. Zabavno, zar ne?

Problemi?

No, da ne govorimo samo o dobrim stranama, pogledajmo igru i iz drugog kuta. Naime, iako Duke Nukem 3d izgleda fenomenalno, brzo je zapazivo da je broj protivnika manje-više jadan, ako ne i neoriginalan. No, bez obzira na neoriginalnost, likovi u igri znaju biti vrlo pametni i napokon prestaju vršiti svoju legendarnu funkciju izigravanja glinenih golubova. Štoviše, ako se ne pazite, mala gamad će vas pretvoriti u faširanac ako vrtoglavo utrčite u sukob.

Što se tiče oružja, društvo iz 3d-realmsa nas je opskrbilo sa dosta gadnim arsenalom od 10 oružja od kojih su većina tipičan primjer da ovih dana 30% osoba zaposlenih u računalnim kompanijama (uključujući i Bill Gatesa) treba psihijatrijsku njegu. Drugim riječima, osim sadističkih osobina, oružja poput trip-bomba ili shrinkera ne funkcioniraju samo tako da ih ispalite i onda gledate kako pro-





Dukematch sekcija

***PIPEBOMB** je granata aktivirana pomoću detonatora kojeg držite u ruci. Moguće je ostavljanje više malih gadova time da bacite jednu, pa ponovno izaberete oružje čime možete aktivirati višestruke lančane reakcije. Samo oprez, jer protivnik može pokupiti bombu dok je na tlu.*

***RPG** je najuniverzalnije oružje koje može nanijeti goleme štete. Problem je samo što ga morate koristiti na veliku razdaljinu zbog toga što je jedan njegov pogodak više nego dovoljan da vas pošalje na početnu poziciju s jednim fragom manje.*

***DEVASTATOR** je vrlo gadno oružje koje ispaljuje salve balističkih raketa na bespomoćnog protivnika. Njegova dobra osobina je što ga možete koristiti na relativno maloj razdaljini bez bojazni da ćete spržiti samog sebe. Problem je samo što se municija brzo prazni pa ćete pomisliti da je računalu otišla neka matematička funkcija.*

***TRIPBOMB** je mina koju "lijepite" na zidove i pritom uključujete fotoćeliju koja detektira kretanje i time aktivira bombu koja stvara golemu štetu. Jedin problem je što se može deaktivirati s malo domišljatosti, npr. bacanjem pipebomba da presječe fotoćeliju.*

Kretanje

Evo nekoliko kratkih uputa o kretanju i manevrima:
1. Kao prvo, prilagodite tipke tako da vam sve važne funcije poput jetpacka ili medikita budu nadohvat ruke. Neka početnici pate.
2. Nikada ne budite na čistini. Ako baš morate to učiniti, prvo razbijte svjetla i uhvatite poziciju gdje pogledom pokrivate što veći dio prostorije.
3. Budite leđima što bliže zidu, tako da izbjegnete kukavičke napade.
4. Što više koristite RPG jer je vrlo učinkovit.
5. Neka vam prvi cilj budu Health powerupi i oklop jer ćete tako moći preživjeti mnogo gadnih rana.

tivnik leti u komadima već je njihovo djelovanje jednodjelno, što znači da pošto ih ispalite, morate navesti protivnika na njih, aktivirati ih ili jednostavno dokrajčiti osakaćenog bijednika prije nego što se oporavi i ponovno zapuca na vas. Jedini je problem što to može usporiti dinamiku igre i iritirati igrača.

Zaključak.....

Duke Nukem je igra koja se može opisivati uglavnom u superlativima, što nije ništa drugo nego dokaz da ZAISTA postoje FPP pucačine bolje od Dooma. Primjeri nevjerojatne slobode kretanja i brze akcije dokazuju da igre poput ove zaslužuju veću pozornost te da pojam igrivosti nije samo u grafici nego i originalnosti odnosno igre bi trebale biti dobre zbog igrivosti, a ne plastične vrpce oko šarene kutije.

Drugim riječima, nadajmo se da igre sa duhom imaju mogućnost proboja na vrhove top ljestvice. A dok to radimo, pripremimo se za Id-jev Quake koji bi "trebao" biti u prodaji već ovog mjeseca. A do tada, Duke Nukem 3d ostati će kralj FPP shoot-em-up-a.

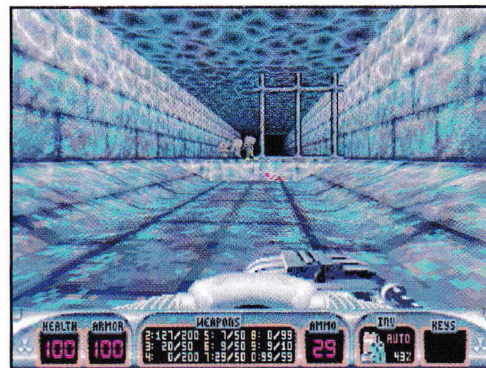


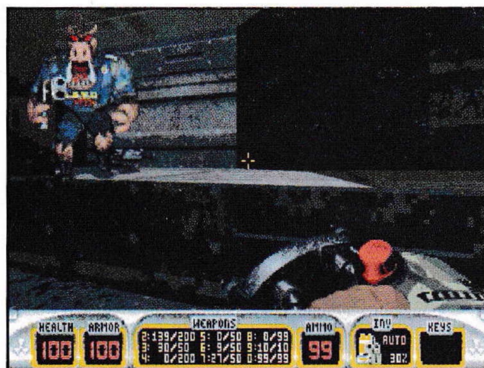
Ako kupite ovu igru sigurno ćete provesti sljedećih desetak sati vodeći kreativne stvari poput ovih. Doljnje sličice su u SVGA rezoluciji 800*600.

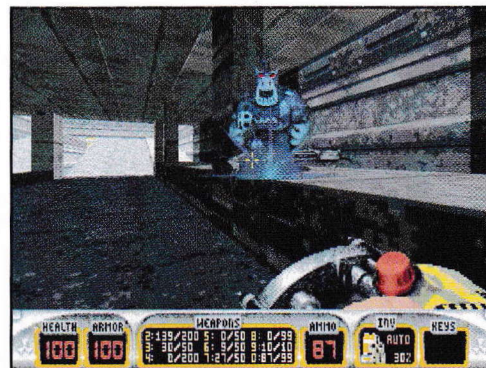




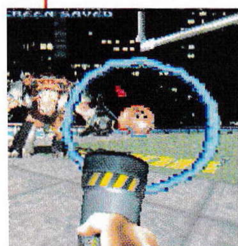








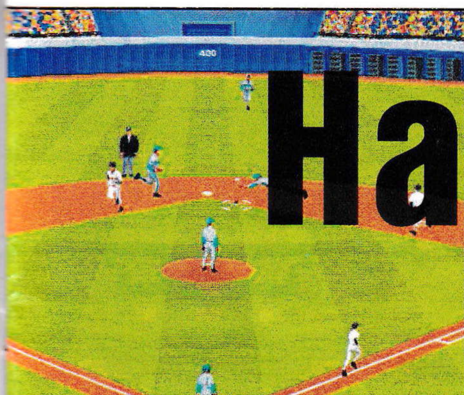
Ovog tipa je dosta teško ubiti. Vjerojatno je zaboravio uzeti pancirku za rakete, tako da će osamdesetak, devedesetak projektila biti i više nego dovoljno. Poželjno je trčati postrance (strife-ati) ukoliko želite živjeti malo duže. UMRI DEBELI!!!











Iako se čini premalim, teren je vrlo pregledan.

Hardball 5

Dario Rakovac

Kraj je devetog inninga, dvojica su vani, Matt Williams je na tri i dva, Cleveland vodi s dva razlike, baze su pune... Ide pitch... Williams udara i lopta je vani... It's gone, goodbye!!! Home Run i još jedna pobjeda za Giantse!

Nakon ovakve završnice, prosječni bi Amerikanac iz okolice San Francisca bio u stanju kakvo se inače može postići samo nekolikosatnim uživanjem u, recimo, egzotičnim travama, a prosječni bi Hrvat najvjerojatnije rekao: "Molim?". Činjenica je da bejzbol kod nas ne uživa pretjeranu popularnost. Većina se uglavnom pita što to lukavi Ameri vide u mahanju palicom i trčanju oko nekakvih baza, a sve to traje satima i užasno je dosadno... Eh, sad se postavlja pitanje tko će biti toliko lud da odvoji sredstva i vrijeme za kopjutorsku konverziju nečeg tako lošeg. Savjet: budite to vi! Bejzbol je divna stvar i prava je šteta što smo lišeni toga uživanja! Ako vas muči to što vam pravila nisu najjasnija, nemajte straha, uz Hardball ide izvrstan manual koji će popuniti sve rupe u vašem (ne)znanju.

Broj 5

Hardball serija poznata je svima kojima kompjutorski bejzbol nešto znači! Prvi dio ove legende datira još iz dobrih starih amigaških dana, a nastavci koji su slijedili, sve do fenomenalne četvorke, bili su sve bolji i bolji. Razni pogledi na teren, gledanje iz perspektive bacača ili udarača, razni načini bacanja ili udaranja lopte već su standardni u Hardball seriji igara. Tu su i autentični podaci o igračima i Major League klubovima, a ako želite, cijelu ligu možete kreirati i sami. Pitate se, naravno, što je onda novo?

Novosti se vide u još boljoj grafici, soundtracku koji ide izravno s CD-a, a najznačajnija stvar, prava poslastica je - modem play! Računalo zna biti vrlo naporan protivnik. Ako ga dodatnim opcijama dovoljno ne osakatite, i uz najslabiji klub igra će biti dosta teška. Protivnik vrlo rijetko griješi, pogađa gotovo svaku lopticu i ako niste fanatik, zacijelo ćete odustati već nakon prvih par tekmi. Igrate li pak protiv živog protivnika, igra dobiva potpuno drugu dimenziju. U tom slučaju, makar vam pravila i nisu najjasnija, ludo ćete se zabavljati. Bacat ćete lopticu na treću bazu, a vaš će frend trčati na prvu; udarat ćete svom snagom, a loptica neće biti ni blizu strike zoni i još bezbroj drugih stvari koje računalo tako skupo naplaćuje. Hardball 5 poslužit će vam kao izvrsna zamjena za pravi bejzbol, koji ne možete igrati jer u bližoj okolici nemate osamnaest ljudi koji to stvarno i znaju, pa stoga kapu na glavu, grčevito zgrabite palicu i - PLAY BALL!!!



Lijepa je stvar i to što su dečki iz Accoladea otkupili prava za korištenje imena svih kluba i igrača iz Major Leaguea.





STRIKE THREE!!! Odoh ja opet na klupu.

HARDBALL 5	
Igrano na: PC P5/90, 16MB	
Druge platforme: PSX	
Zvuk	72%
Grafika	79%
Igrivost	72%
Accolade	
UKUPNO	71%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Cyber Speed

Hrvoje Kablar

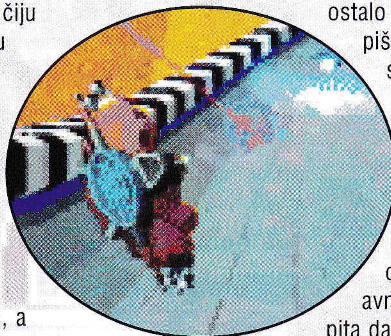
Već vam je poznato da Sonyjev Playstation ima grafičke mogućnosti koje mogu vrlo lako posramiti i najbolje PC konfiguracije, a kako izgledaju igre prebačene s jedne na drugu platformu vidjet ćete uskoro.



Ah, ti Windowsi '95! Igram Cyberspeed, modemiram frendu rješenje za Angel Devoid i u istodobno pišem u Wordu tekst o novoj igri sa PSXa, Cyberspeed.

Budimo određeniji, riječ je o igri Cyberspeed, koja se najprije pojavila u Playstation verziji, a sad imamo i PC verziju. Budimo i iskreni, Playstation verziju nismo igrali, ali smo nabavili par slika koje objavljujemo pa probajte presuditi sami.

Cyberspeed je izašao pod okriljem sve agilnijeg Mindscapea, čiju većinu naslova možete vidjeti u Hackeru. Što se tiče operativnog sustava, u današnjem trendu Mindscape se odlučio za Win95 i to nas nije baš previše obradovalo.



Čudo od instalacije

Znamo već kako to sve počinje u Win95 - ubacimo CD, a Autorun pokrene instalacijski program koji nam nudi kopiranje kritičnih datoteka (čit. instalaciju) na hard disk. Odgovorimo potvrdno, odaberemo direktorij i igra je za tren oka spremna za start. Igru pokrećemo iz programske grupe Cyberspeed, ali nakon dvadesetak sekundi čekanja, ništa - samo crni ekran. Provjeravamo da li je pao čitav sustav. Nije - sve ostalo šljaka, samo za Cyberspeed piše "not responding". Fino, i što sad? Nakon jednosatnog najrazličitijeg pokušavanja, igra i dalje ne radi. Međutim, kad smo htjeli dignuti ruke, umiješala se sreća.

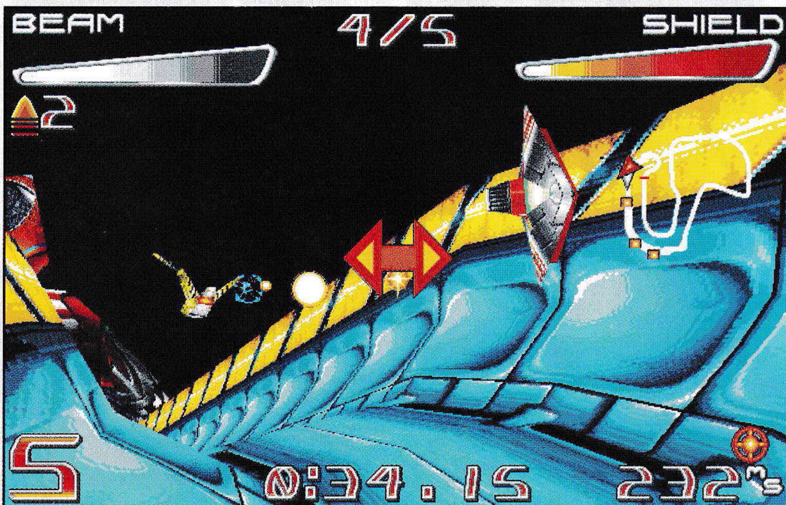
Za vrijeme crnog ekrana slučajno izbacimo CD i odmah ga vratimo natrag i naravno pokrene se Autorun koji nas pita da starta igru. Mi, fore radi, stisnemo OK, ali ništa, rezultat toga su dvije "not responding" Cyberspeed verzije. Kako nam je već svega dosta, stišćemo ctrl-alt-del i zatvaramo jednu verziju kad ono, gle čuda nad čudima, - CD počinje čitati i ona jedna preostala verzija proradi. Da nam je to netko pričao, ne bismo mu vjerovali, a ovako možemo samo reći: čudni su putevi Win95. Da ne bi bilo zabune, svaki put kad smo pokrenuli igru morali smo proći istu nevjerojatnu proceduru, tako da nam se od samog početka igra nekako zamjerila.



Futurističke igre

Igra je tipa Wipeout; znate ono, vozite nekakvu kvazisvemirsku letjelicu i pokušavate osvojiti što bolje mjesto u nekakvim kvazifuturističkim utrkama. To je zapravo turnir sastavljen od 10 staza diljem galaksije, s još nekim tajnim bonus stazama. Tek vas jedno od prva tri mjesta vodi dalje u turnir, a sve ostalo predstavlja kraj.

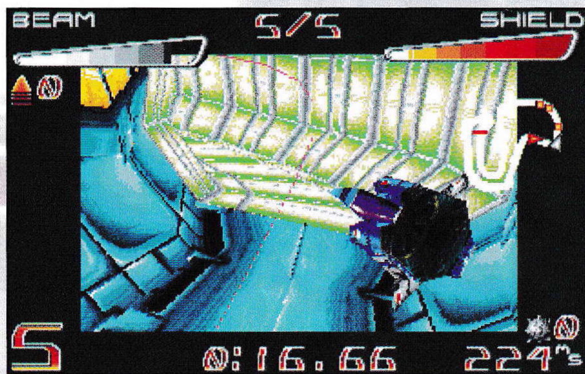
Završivši prve tri utrke na nekom



Ovo je najviša i najljepša rezolucija u kojoj možete igrati. Naravno, ugodno samo ako imate P5/120/16.



Ako vam se igra čini prespora, smanjite ekran i nadajte se brzini većoj od 15 fps.





Po završetku odeđenih staza dobivate mogućnost utrkivanja na novima.



od prva tri mjesta, dobili ste priliku okušati se s legendarnim "super ships" u zanimljivoj bonus utrci. Nadalje, svake 2 staze, pojavljuje se dodatni bonus track. Za one najbrže i najspretnije koji uspiju pobijediti na svim bonus stazama postoji veliko iznenađenje - misteriozna nagrada. Načini vožnje su klasični kao u Wipeoutu gdje ste imali potpunu slobodu kretanja svoga broda, već je staza sastavljena od prolaza i tunela koji svojom čitavom dužinom sadrže "force beam" tj. energetsku zraku po kojoj brod putuje, a ujedno je i "zakvačen" na nju.

Brod dobiva energiju upravo iz te zrake. Primljena količina je konačna, tako da je treba pravilno raspodijeliti. Brod koristi tu energiju u sljedeće svrhe:

držanje za energetsku zraku
pokretanje jakih raketnih motora
održavanje oklopa koji štiti brod

Tako npr. kad brod prebrzo ili nepravilno uđe u zavoj, dio energije se troši za njegovo održavanje na stazi te se automatski smanjuje brzina. Isto tako je i s oklopom. Naravno, po trkalištima možete naći određen broj pojačanja (power ups) koji će vam olakšati vaš sportski život. Neka od njih su dodatne rakete, mine, ekstra brzina ili dodatni oklop.

Kako vam se to sviđa?

Cyberspeed tim novim načinom upravljanja hrabro pokušava povećati igrivost i zanimljivost, ali mislim da je taj pokušaj promašen i da relativno dobro funkcionira samo na prvom nivou. Na svim višim nivoima stvar se toliko komplicira da u većini trenutaka nemate pojma kuda vozite. Ulazite u razne tunele, gore, dolje, vrtite luđački joystickom na sve strane pokušavajući nešto napraviti, ali bez uspjeha. S još malo poboljšanja, igrački engine je mogao biti u najmanju ruku zanimljiv, a ovako ga možemo nazvati samo promašenim.



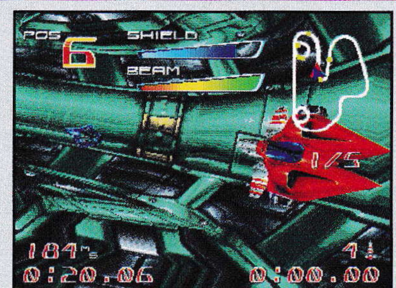
Što se tiče grafike i zvuka, igra je besprijekorno napravljena. Grafika je naravno u visokoj rezoluciji dok za samu utrku postoje tri moda - niski, srednji i visoki. Visoki mod je, naravno, samo za Pentiume (i to jako brze) dok niski i srednji preostaje smrtnicima. Igra je brza i dinamična, renderirane sekvence prate svaku utrku, glazba svira izravno sa CD-a u obliku audio trackova (mješavina dancea i new agea). Sve u svemu, za jedan PC pod Win95 i nije loše, ali mora doći nova generacija PC-a da bi igre, općenito, radile munjevitom brzinom kao na Playstationu. Naravno, ne želim umanjiti vrijednost jednog PC-a jer velika većina avantura, strategija i sličnih žanrova radi puno bolje i bolje izgleda na njemu nego na bilo kojoj drugoj igračkoj platformi, tako da će moj radni stol i dalje krasiti jedno sretno PC kompatibilno računalo, a koristit će ga jedan vrlo sretan vlasnik.

CYBER SPEED	
Igrano na: PC P5/100, 8MB	
Druge platforme: PSX	
Zvuk	75%
Grafika	78%
Igrivost	46%
Mindscape	
UKUPNO	59%
Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB	

Na PSX verziji nećete imati problema s brzinom frameova po sekundi (standardno 25), ni mogućnošću pokretanja više rezolucije, ako je to uopće potrebno jer, igra izgleda jako dobro.







Champions
Manager 2
Premier Ma

Page 1 of 10 | Sat 20.8.94

Transfer Summary

August 94

08.08.94	Mauro Silva	[illegible]	[illegible]
09.08.94	Bryan Roy	[illegible]	[illegible]
10.08.94	Julen Guerrero	[illegible]	[illegible]
11.08.94	Jose Antonio Chamot	[illegible]	[illegible]
10.08.94	Aldair Dos Santos	[illegible]	[illegible]
10.08.94	Paulo Futre	[illegible]	[illegible]
05.08.94	Aron Winter	[illegible]	[illegible]
15.08.94	Jean Pierre Cyprien	[illegible]	[illegible]
19.08.94	Manuel Rui Costa	[illegible]	[illegible]
09.08.94	Jaime Moreno	[illegible]	[illegible]
09.08.94	Alan Stubbs	[illegible]	[illegible]
06.08.94	Moreno Torricelli	[illegible]	[illegible]

Exit

Uz cijeli niz statistika i raznoraznih podataka, na raspolaganju vam je pregled svih transfera u cijeloj ligi i to za sve dosadašnje sezone

Nakon prvog dijela i cijelog niza podverzija, Domark se napokon odlučio za novi nastavak ove, već pomalo zapostavljene, vrste igara. To je svakako bio dobar potez, i još bolje obavljen posao. Prije svega, treba naglasiti da je Domark kontaktirao sa svim klubovima kako bi sakupio što više podataka o svakoj momčadi i svakom igraču. Također su se potrudili snimiti svaki stadion, tako da će se u pozadini tijekom igre pojaviti slika baš onog stadiona na kojem se utakmica i igra. Cijelu utakmicu pratit će vas glas Clive Tyldesleya, jednog od najpoznatijih engleskih komentatora. Umjesto trčkaranja točkica po ekranu, koje predstavljaju igrače, ili cijelog niza poruka, programeri su se odlučili za snimanje većeg broja poruka. Tako ćete u igri osim tekstualnih poruka čuti i glas komentatora. Taj glas neće biti uvijek u cijelosti sinhroniziran, no to nije strašna zamjerka.



Championship Manager 2 daje vam mogućnost da zauzmete mjesto menadžera jednog od poznatih europskih nogometnih timova stavljajući pred vas probleme oko kupnje i prodaje igrača na svjetskom tržištu, odabira postave, taktike, formacije i niza drugih stvari.

Za pokretanje igre trebate na vašem hard disku osloboditi 30 Mb. No to će vam biti dovoljno samo za pokretanje jer će snimanje pozicije zauzeti 20 Mb. To nam svakako govori da je igra prepuna detalja. Ali bez brige, snimanje je s obzirom na duljinu filea vrlo brzo i tijekom cijele igre pozicija će se snimati na jedno te isto mjesto.

Igra je prepuna raznoraznih podataka koji su predočeni kao hypertext. To znači da ćete pritiskom na ime kluba, pojedinog igrača ili na bilo koje drugo mjesto gotovo uvijek dobiti dodatne izbornike ili cijelu pregršt podataka. Tako možete kliknuti na bilo koji rezultat u nekoj drugoj ligi da biste dobili podrobnije podatke o klubu. Sada vam se, odabirom pojedinog igrača, pojavljuju njegovi podaci i pruža mogućnost za kupnju, te drugi niz opcija. Nadalje, možete pogledati cijeli niz podataka: povijest pojedinog igrača, najbolje igrače u pojedinim segmentima igre, igrače na slobodnom tržištu, jesu li igrači zadovoljni svojim položajem u klubu i njihove namjere za budućnost, taktike i strategije ostalih ekipa. Osim toga, možete pogledati bilo koji rezultat iz sezone i statistiku igrača tijekom te utakmice. To zacijelo objašnjava onih 20 Mb za snimljenu poziciju. Kao i svaki menadžer, vi ste odgovorni ne samo za igrače i njihove uspjehe u ligi, već i za financijsko stanje kluba. Dobro je to što previše ne trebate brinuti za svakodnevno stanje računa, ali će vas upravni odbor kluba obavjestiti ako stvari krenu na gore. Ono

Page 1 of 128 | Tue 1.8.95

Newcastle United Player Search

Reset | Search | Skills

Any Transfer Status | Any Position | Right/Left or Centre | Any Age | Value 0-2M

					Aps	Gls	Ast
Alan Shearer	Blackburn	Premiership	S C	£10.25M	0	0	0
David Platt	Arsenal	Premiership	M C	£9.5M	0	0	0
Eric Cantona	Man Utd	Premiership	F C	£9.25M	0	0	0
Ryan Giggs	Man Utd	Premiership	AM/F L	£7.25M	0	0	0
Andy Cole	Man Utd	Premiership	S C	£7M	0	0	0
Robert Taylor	Brentford	Division 2	S C	£6.75M	0	0	0
Matthew Le Tissier	Southampton	Premiership	M/F C	£6.75M	0	0	0
Nick Barmby	Tottenham	Premiership	AM/F C	£6.5M	0	0	0
Les Ferdinand	Newcastle	Premiership	S C	£6M	0	0	0
Chris Sutton	Blackburn	Premiership	S C	£6M	0	0	0
Bryan Roy	N.Forest	Premiership	F LC	£6M	0	0	0
Duncan Ferguson	Everton	Premiership	S C	£5.75M	0	0	0
Tony Adams	Arsenal	Premiership	D C	£5.75M	0	0	0
David Ginola	Newcastle	Premiership	AM/F RLC	£5.5M	0	0	0
Robbie Fowler	Liverpool	Premiership	S C	£5.5M	0	0	0
Roy Keane	Man Utd	Premiership	DM C	£5.5M	0	0	0

Domestic Based | Including Unavailable | Including Injured | Sorting By Value | Searching All Players

Previous Screen | Done | Next Screen

Jedna od najvažnijih stvari je kupiti pravog igrača u pravo vrijeme. Ovisno o njegovoj starosti i ugledu u svijetu nogometa, bit će i njegovo moralno stanje, fizička spremnost i zadovoljstvo u klubu

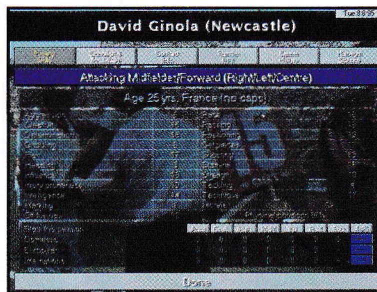
ship 2: anager



Marko Korak

što će nekima zasigurno nedostajati je to da ovdje nemate priliku nadograđivati stadion i izgrađivati popratnu infrastrukturu. Gledamo li realno, to je u redu, jer nisu igrači isto što i tribine.

Vrlo je dobro napravljen odabir igrača za kupnju i sam transfer igrača. Možete odrediti tražite li obrambenog igrača ili golmana, napadača ili veznog, njegovu dob, tržišnu cijenu, nacionalnost (nije dobro u momčadi imati puno stranaca jer vam na utakmicu ionako smiju izaći samo trojica), ima li ozljeda, u kakvoj je formi, istječe li mu uskoro ugovor i još cijelu hrpu opcija. Pošto ste odabrali igrača kojeg želite kupiti, podnosite molbu njegovom klubu. Kad oni pristanu na prodaju, određujete mu tjednu plaću,



trajanje ugovora, te dodatne bonuse za postignuti gol i slično. U zamjenu za novac možete ponuditi nekog od vaših igrača i zatim dogovoriti uvjete zamjene. Uvijek imajte na umu da niste jedini klub, te da su tu i drugi koji bi vas mogli preduhitriti. Razmotrite svaku pritužbu igrača jer bi u protivnom oni mogli postati nezadovoljni i sami se staviti na prodajnu listu.

Svaki je igrač u mogućnosti da igra na pet pozicija (lijevo, sredina lijevo, sredina, sredina desno, desno) bilo kao obrambeni igrač, kao vezni, napadač, čistač, ali dakako da je najbolji na poziciji za koju je treniran. Moguće je postaviti golmana u napad kad vam ostane igra na sve ili ništa. Postoji čak 15 formacija i to od All Out Attack i Ultra Defence do vaše samoizabrane formacije.

Osim formacija, tu su i tri stila igre:

Long Ball - ovaj stil koriste uglavnom slabiji klubovi. Lopta se ispucava u neprijateljsku obranu ako se u blizini nalazi neki od vaših igrača. Ako je protivnik uzeo loptu, još uvijek postiji šansa da je povrati vezni ili vaš obrambeni igrač i da započne novi napad.

Passing - na ovaj se način igra od noge do noge po prije utvrđenim šablonama. To je svakako najbolji način zadržavanja igre da bi prošlo vrijeme, a vi odnijeli pobjedu.

Direct - lopta kruži od jednog napadača do onog drugog preko veznih. Za razliku od Long Balla gdje je lopta samo napucana u neprijateljske redove, ovdje ona ide do slobodnog igrača.

U igri nema treninga; igračeve sposobnosti jednostavno padaju i rastu. Možda kvaliteta igrača raste s njegovim učestalim sudjelovanjem u igri ili sve ovisi o njegovom moralu, fizičkoj spremnosti ili općem zadovoljstvu ili nezadovoljstvu u klubu. Tijekom same utakmice moguće je ubrzati i usporiti igru pritiskom na tipku Space.

Kad u osnovnom izborniku pritisnete Done lijevom tipkom miša, vrijeme će prolaziti i zaustaviti se onog dana kad je na rasporedu vaša utakmica, a pritiskom na desnu tipku miša osnovni se meni pojavljuje na kraju svakog dana da vam ne bi promaklo snimiti poziciju ili kupiti kojeg igrača. A kad složite nepobjedivu momčad, ostaje vam samo da osvajate turnir za turnirom i u klupskim prostorijama povećavate police za pobjedničke pehare.

Ako ste ljubitelj ovakvih igara, ne gubite vrijeme da je nabavite jer je to trenutno najbolji nogometni manager. Uz zanemarivo malo grešaka, Championship Manager 2 je igra prepuna statistike, podataka, audio zapisa i što je najvažnije, vrlo je zarazna.

CHAMP. MANAGER 2

Igrano na: PC 486/120, 8MB

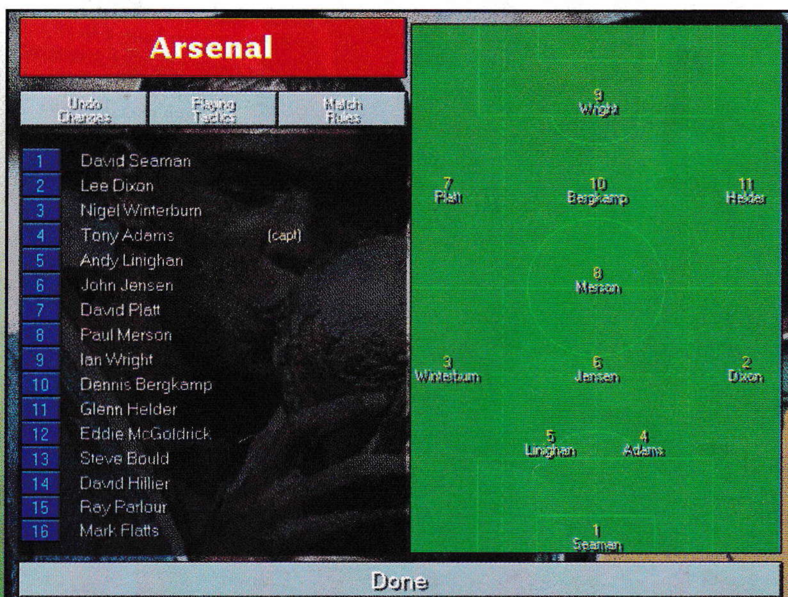
Druge platforme: N/A

Zvuk	83%
Grafika	90%
Igrivost	86%

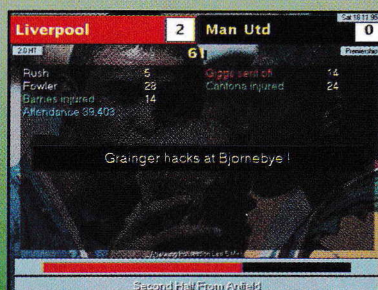
Domark

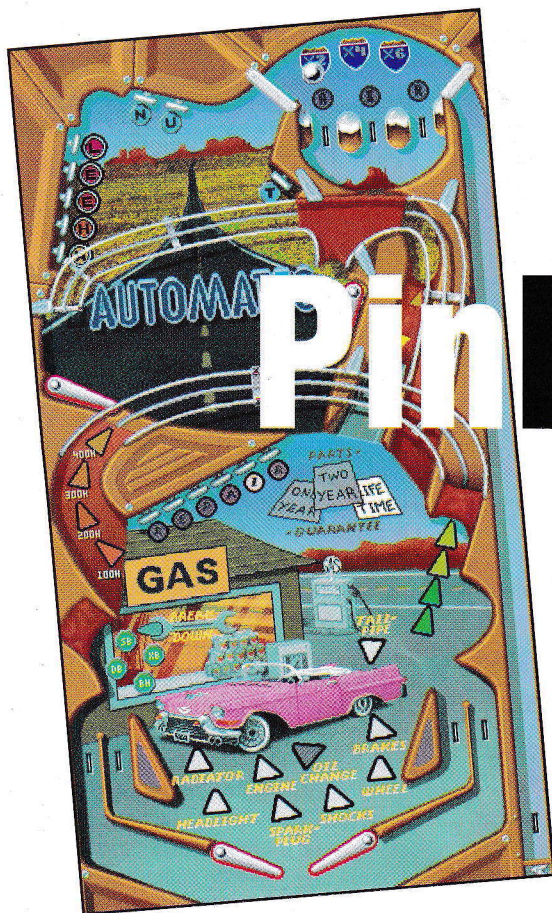
UKUPNO 88%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB



Odredili ste prvu postavu i zamjenu? Na redu je odabir između petnaestak strategija i još tri načina igre. Osim toga, moguće je za svakog igrača promijeniti kretanje na terenu, tako da praktički imate neograničen broj formacija. Odredite još samo kapetana i spremni ste za igru.





U današnje vrijeme kad se na tržištu nalazi pregršt flipera igrači teško sužuju izbor najboljih. Pinball 4000 je zaslužio biti u tom izboru.

Pinball 4000

Miloš Vlaisavljević

Pinball 4000 zadovoljava sve uvjete dobrog igranja flipera, no nije neka revolucionarna novost. Mogućnost istodobnog igranja do 8 igrača, učinit će ovu igru izrazito uzbudljivom i napetom i to će joj dati veliku prednost pri odabiru igre za razbibrigu. Dobro zamišljeni i podijeljeni na dva "kata" mogu pružiti dovoljno razloga za uživanje. Pogledajmo ih redom.

Codename X

Ovo je, po meni, najbolji fliper. Ima odličnu grafiku, a najzabavnije je igrati s dvije loptice. Kad pogodite sva slova riječi decode, otvorit će vam se tajni prolaz kroz koji morate uputiti lopticu da bi se ispisalo MULTIBALL. Morate biti pravi antitalent za flipere pa da se ne upišete na listu najboljih ako igrate s dvije loptice jer čim vam jedna izađe, a druga samo prođe kroz tajni (više ne) prolaz, dobivate drugu.

Fender Bender

U ovom fliperu prevladava country glazba. Dobro je napravljen jer se iza njega krije dobro smišljena radnja. Vi kupujete auto i nastojite što bolje proći. Tako pokušavate pogoditi sva slova nekih riječi da biste dobili neke povlastice za auto, npr. jamstvo, a potom, uz malo sreće, možete dobiti i doživotno jamstvo. Cijela ploča je napravljena u sveameričkom stilu.

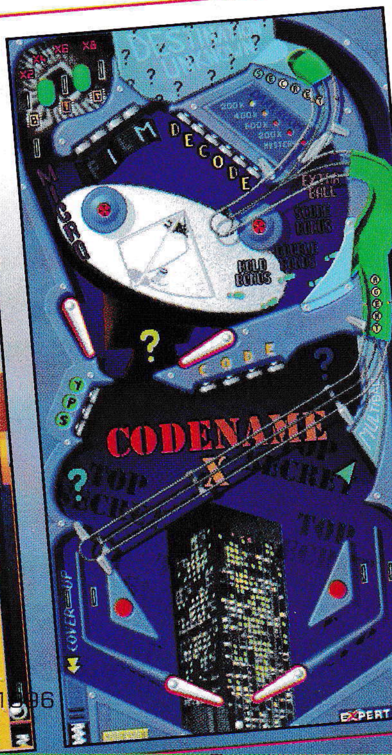
Tennis

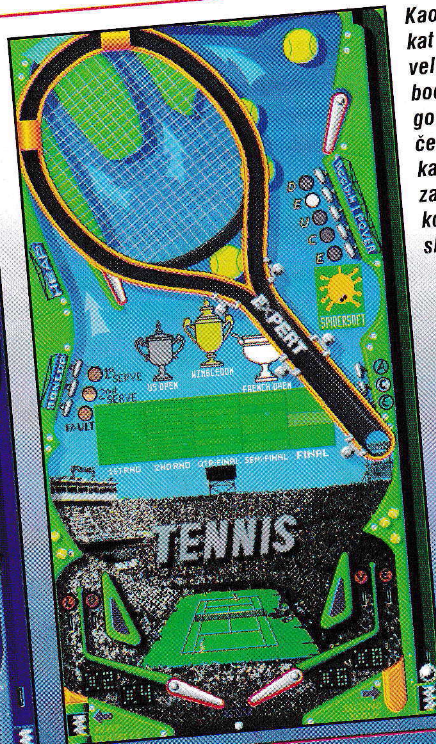
On ima dobre i loše strane. Napravljen je malo glomazno tako da je prevelika razlika između gornjeg i donjeg kata. U sredini ploče je nactana tablica puta do finala. Vi po toj tablici morate doći u finale, a to možete pokušati tako da pogodite srednji prolaz u gornjem dijelu ploče. Ovaj fliper ima dobar zvuk, jer kad pogodite neku loptu sa strane ili u sredinu, čut ćete prave teniske udarce, a pravo slavlje nastane kad pogodite slova A C E. Pomalo je glupo mjesto na kojem su gornji udarači smješteni, gotovo se i ne vide te ponekad zaboravite da ih imate.

Casino

Najteži fliper, ali donosi i najviše bodova, tako da je milijarda čisto solidan rezultat (zašto je to samo fliper???) na kome bi vam mnogi







Kao što vidite, fliperi na kat su u modi zbog svoje velike težine. Najviše bodova se nalazi na gornjem katu, a tu je često i manjak prostora kao npr. u Casinu, što zahtjeva maksimalnu koncentraciju, a bonusi slijede.

ALTERNATIVNO

***Pinball Illusions* * Ovaj je odličan fliper ujedno i zadnji u nizu programerske kuće Digital Illusions. Svakako isprobajte!**

***Extreme Pinball* * Sve više je programerskih kuća koje proizvode fantastične flipere, a ovaj je živi dokaz.**

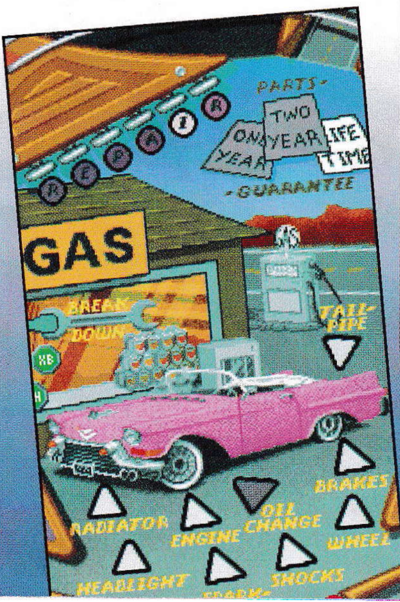
***3D Ultra Pinball* * Ako ne volite 2D flipere, izaberite jedan od 3D flipera koji su trenutno na tržištu. Ovo je jedan od njih.**

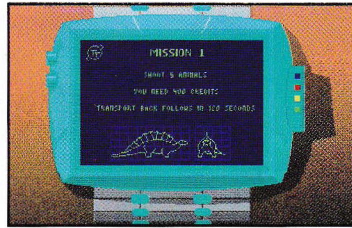
mogli pozavidjeti. Ako pogodite slova riječi BET (oklada), možete zaigrati rulet nakon što ste lopticu ubacili u otvor pored te riječi. Ako u ruletu dobijete (bira se boja), čeka vas pozamašna hrpica novaca, a u donjem dijelu ekrana će zasvijetliti jedno slovo riječi CASINO.

Valja napomenuti da je flipere dizajnirao Spidersoft design, koji je vrlo hvaljen zbog ove igre, čak bismo mogli reći i malo previše jer nije sve bez greške.

PINBALL 4000	
Igrano na: PC 486/66, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	80%
Grafika	72%
Igrivost	83%
	Expert
UKUPNO	76%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 4MB	

Svi smo se složili da se ovaj auto savršeno uklapa u atmosferu table jer je ona napravljena u stilu 60-tih.







Pokušajte točno naciljati i upucati dinosaure koji trčkaraju ekranom.

Time Hunters

Miroslav Puljiz

Sjećate li se možda Wolfa i onog njegovog ubojitog nišana? Svi koji vole takvu vrstu igara neka nabave i Time Hunters i dopune svoju zbirku.

Igru su napravili dečki iz manje poznate softverske kuće Homebrew Software, i mogli bismo ih pohvaliti bar za njihovu ideju, iako ni zvukovi ni grafika nisu loše napravljeni. Time Hunters je igra gdje masovno ubijate "nenaoružane dinosaure" upravljajući nišanom.

Prije svake misije bit će vam određeno koliko i koje dinosaure morate ubiti da biste prešli na sljedeću misiju. No, pritom morate paziti da ih ubijete što više, a potrošite što manje municije. Kad vidite da vam je ponestaje, gađajte padobrane novom zalihom metaka.

Prvih devet nivoa sam prošao vrlo lako, ali sam zapeo na desetom gdje morate u 70 sek. uništiti sedamdeset dinosaura. Mislim da je to neizvedivo, ali vrijedi pokušati.

Predlažem vam da ne žurite i ne pucate na svakog dinosaura i tako nepotrebno trošite municiju i ostanete bez glave tj. morat ćete ponovno igrati tu misiju. Pucajte po jedan metak u dinosaure, ali samo u veće jer se manji puno brže kreću pa ih je teže i pogoditi. Vremena u prvih devet nivoa je dovoljno, što za deseti ne bih baš mogao reći.

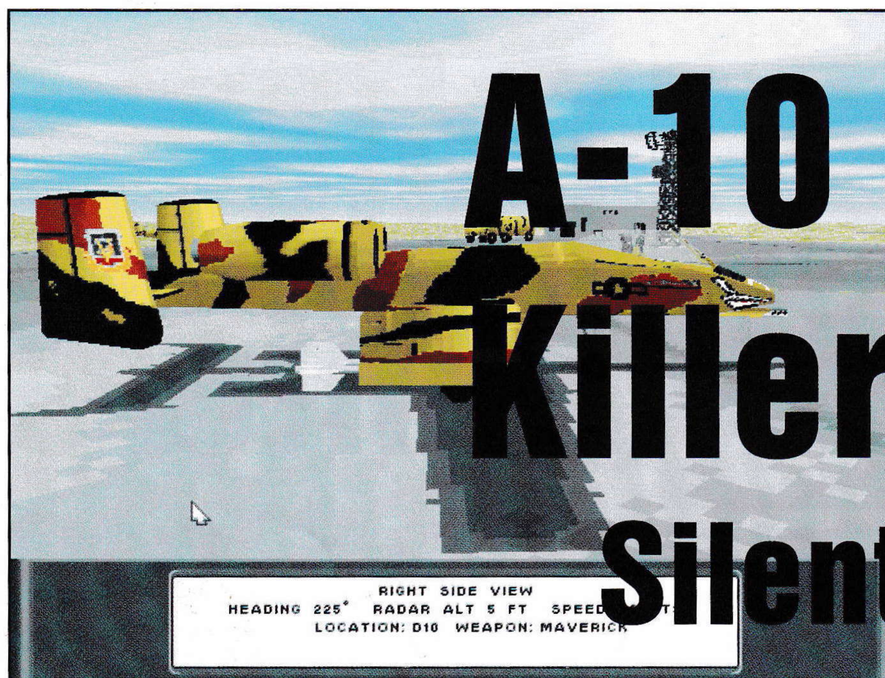
Time Hunters je igra koja nije odveć zahtjevna pa ćete je moći pokrenuti i na 386-ici s 4 Mb Rama i oko 580 Kb osnovne memorije.

Time Hunters	
Igrano na: PC 486/133, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	59%
Grafika	68%
Igrivost	71%
	Homebrew Soft.
UKUPNO	63%
Min. konfiguracija: PC 386/33, 4MB	

Padobrani s municijom će popuniti vaše stalno prazne zalihe, stoga ih jednim metkom oborite.





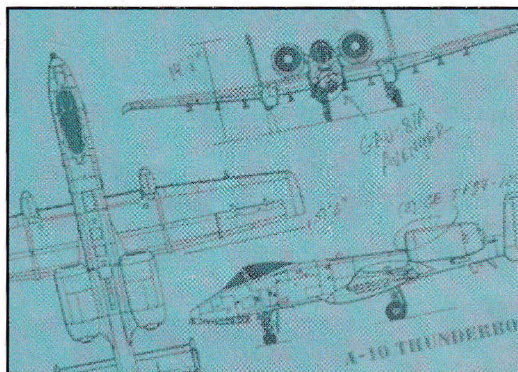


A-10 Tank Killer 2: Silent Thunder



Patrik Pencinger

24 misije pune akcije vode vas kroz srednju Ameriku, Bliski istok i Koreju. Velike i uvjerljive eksplozije i novi teren stvoren poboljšanom metodom TEXTURE MAPPINGA ostavljaju sve ostale simulacije daleko iza sebe!



Ovako se stvara jedna igra...

Sierra je nedavno na tržište izbacila nastavak simulacije A-10 Tank Killera. Za razliku od jedinice, dvojka ima sve preduvjete da postane jedan od najvećih ovogodišnjih hitova. Dobro, možda je ova tvrdnja malo pretjerana, ali siguran sam da će je svi ljubitelji simulacija, osobito zračnih, podržati! Imate mogućnost igranja misiju po misiju ili serije misija povezanih u kampanju. Za misije se možete trenirati u izvrsnom TRAINERU/TUTORIALU. Njega čini nekoliko misija kojima postepeno raste težina. Osim što su te misije daleko lakše od pravih, računalo vam malo-pomalo otkriva komande, tako da nema potrebe za nabadanjem po tipkovnici.

Kada se jednom "ufurate" u komande, sve će biti lako. Inače, ovo je jedna od rijetkih simulcija koja u sebi ujedinjuje vjernost leta i puno akcije. Tome pridonose i iznimno efektne eksplozije te njihov zvuk. Upravljanje zrakoplovom je gotovo savršeno (slično kao u Top Gunu). Jedino je problem što se ova tvrdnja odnosi samo na sretne vlasnike joysticka, dok će tipkovnicom to biti prava muka.

Tehnički detalji

Jedna od najvećih prednosti ove igrice je grafika (i grafički engine), iako ne zaostaje ni po igrivosti. Igra se (pod ovim mislim na sve osim leta) odvija u SVGA (640x480) rezoluciji. Možete je igrati u prozoru (jedino nam nije jasno zašto...) i "rastegnutu" preko cijelog ekrana. Ovo vam omogućava DirectX driver posebno razvijen za igre. On ne dolazi s instalacijom Windowsa 95, ali, srećom, dolazi s igrom. Osim što omogućava igranje preko cijelog ekrana (npr. ako ga nemate, a želite igrati u niskoj rezoluciji bit ćete primorani igrati u prozorčiću veličine ¼ ekrana), DirectX driver i ubrzava igru. To treba zahvaliti naprednijim grafičkim rutinama ugrađenim u nj od onih u WIN 95.

Sam je let moguć u niskoj (320x200) i visokoj rezoluciji (640x480). Viša je, kao i uvijek, rez-

Kao što se vidi iz priložene slike, teren je izvanredno realno napravljen (čak se vidi i dim kojeg stvaraju vaši rafali).



ALTERNATIVNO

***Strike Commander* * U svoje vrijeme ova igra je po nekim rješenjima bila gotovo revolucionarna. Sa svojih 40Mb bila je prozvana žderačem diskova. Visok stupanj igrivosti glavna je odlika ove igre.**

***SU 27 - Flanker* * Jedna od prvih zrakoplovnih simulacija za Win 95. Isprobajte je ako baš morate, samo da bi ste vidjeli koliko je A10 2 bolji i napredniji.**

ervirana za vlasnike Pentiuma. Pri stvaranju terena i vozila Sierrini su se stručnjaci poslužili nešto starijom metodom - vektorskom grafikom sa zalijepljenim teksturama. No, ne bi ih zvali stručnjacima da i nju nisu dotjerali do savršenstva. Teren je, iako stvoren pomoću nezakrivljenih geometrijskih likova, iznimno realan. Kod ovakvog načina izračunavanja terena nema problema kakvi se javljaju kod gouraud sjenčanja. Na CD-u s igrom nalaze se i prigodne pjesme koje možete slušati dok letite zrakoplovom. One su u CD-DA formatu pa ih možete slušati i preko običnog CD-playera (sumnjam da ćete takvo što i učiniti...). Sve naredbe, upute, obavijesti govori vam ženski glas tj. "operaterka u stožeru". Pomisao da nema pisanih naredaba čini vam se iznimno privlačnom, no u stvarnosti je to malo drugačije. Naime, ako su vam istodobno uključeni zvukovi (motora, oružja...) i ako ne znate dobro engleski, bit će vam teško razumjeti neke dijelove uputa pa vam predlažem da isključite opciju VOICE u glavnom izborniku jer ćete tada imati ispisane naredbe, što će vam olakšati praćenje igre.

Vožnja kroz kanjone, san svake simulacije, nije nikad bila vjernija.

Konačna osuda

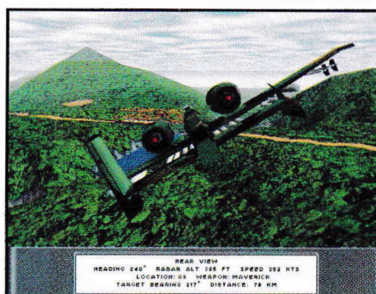
Ovo je još jedna od serije igara pravljenih (samo) za Windowse 95. O igranju unutar W95 mnogo smo pisali, no ipak nekoliko riječi...Od samog početka igara za Win 95 populacija je na te igrice gledala s nepovjerenjem. No vidljivo je veliko poboljšanje u razvoju igara baš za njih. Jedan od, možda, najrječitijih primjera upravo je A10 II. Što dulje igrate, to više zaboravljate da ste u Windowsima. Jedini podsjetnik vam je ekran desktopa koji iskoči kad se učitava misija. Prednosti WINDOWSA su već standardne - nema potrebe za konfiguriranjem zvuka ni joysticka...

Sve u svemu, igra nije savršena, ali... ima li uopće nešto savršeno?

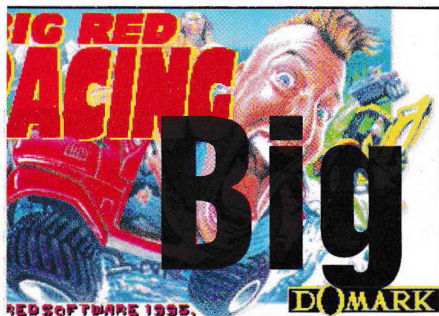
A 10 Tank Killer 2: S.T.	
Igrano na: PC 486/100, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	64%
Grafika	87%
Igrivost	89%
Sierra	
UKUPNO	90%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Osim pogleda iznutra postoji i mnoštvo pogleda izvana koje možete rotirati i zumirati po želji.









Big Red Racing

Nikola Đelić



Volite li igre pune humora, s brzom grafikom i ludom vožnjom, Big Red Racing je prava stvar za vas!!!



U mnoštvu arkadno-trkaćih igara pojavila se jedna od boljih, Big Red Racing. Dosad jedina igra trkaćih vozila koja je toliko zabavna i puna humora. Kvalitetu joj daju grafika i velika igrivost, ali ponajviše zvuk. Pritisnuvši lijevim gumbom miša neki od ponuđenih menija, dobit ćete neki komentar, smijeh ili koji prostački zvuk. Raznolikost vozila i terena ovu igru čini zanimljivom i vrlo atraktivnom.

Velika crvena utrka!!!

Nakon izvrsnog introa dolazite do čovca kojemu je glava tri puta veća od njegovog vozila (frajer je nalik na nekog hidrocefalusa). BRR vas pita za vaše cijenjeno ime, a ako ono ne postoji u save fileovima, onda ćete morati napraviti novi dosje.

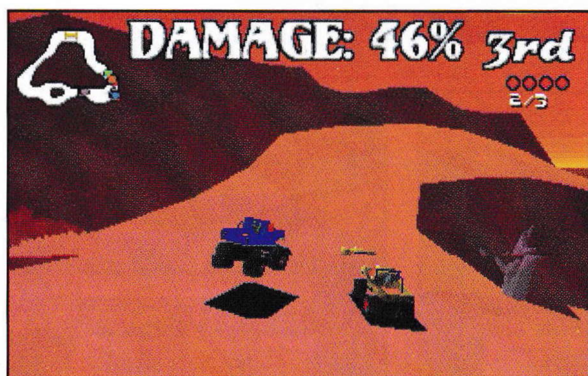
Odaberite tip igre i svoj lik između nekoliko ponuđenih. Odaberite jednu od 24 staze na pustinjskom, snježnom, vodenom... terenu.

No, utrku možete voziti i na Marsu, Veneri i Mjesecu.

Prije početka utrke možete pogledati kako izgleda staza ("Helicopter Tour" ili "View") kad je vi vozite. Možete to odgledati iz raznih kutova kamere, a podržana je i opcija u kojoj vam računalo samo određuje udaljenost kamere.

The END!!!

Igra se odvija u VGA grafici, u rezoluciji 320x200 sa 256 boja. Za ovu igru minimalna konfiguracija je 486 DX2/40 sa 8 Mb RAM. Ova je igra zasigurno na listi hitova 1996. godine, i svaki pravi igrač bi je trebao zaigrati.



BIG RED RACING	
Igrano na: PC 486/66, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	84%
Grafika	72%
Igrivost	89%
Domark	
UKUPNO	87%
Min. konfiguracija: PC 486/50, 8MB	

Ova igra nevjerovatno podsjeća na legendarni Micro Machines, jedina je razlika njena trodimenzionalnost.

Sveukupno imate 16 vozila:

Monster truck - nešto kao "Big Foot"
Customised rig - kamion sličan američkim Mackovima
Four wheel drive off-roader - to je neka vrst 4X4 džipa
All terrain military personel carrier - vozilo sa 6 kotača kojeg vojska koristi za prijevoz trupa na bojište
Excavator - bager
Dumper truck - kiper
Inflatable motor boat - neprobušivi motorni čamac
Semi-amphibious hovercraft - vrsta riječnog vozila s propelerom
Car - mini moris
Bug - popularna VW buba
Snow plough - snježna ralica
All terrain miniature snow vehicle - vozilo s gusjenicama za snijeg
Radar inivisible helicopter - propali prototip helikoptera nevidljivog radaru
Pilot training helicopter - helikopter za treniranje pilota
Jet propeled hover vehicle - vozilo s propelerom za bestežinska stanja
All terrain vehicle - također vozilo za bestežinska stanja, ali sa 6 kotača







LAKI NIVO

1. Kenya (Monster truck, Customised rig)
2. England (Four wheel drive off roader, All terrain military personel carrier)
3. Chile (Excavator, Dumper Truck)
4. U.S.A. (Inflatable motor boat, Semi-amphibious hover craft)
5. Australia (Car, Bug (da ne mislite da je to nešto od insekata, to je dobra stara VW Buba)
6. Mexico (Four wheel drive off roader, All terrain military personel carrier)
7. Egypt (Excavator, Dumper Truck)

SREDNJI NIVO

8. Ireland (Monster truck, Customised rig)
9. China (Inflatable motor boat, Semi-amphibious hover craft)
10. U.S.A. (Car, Bug)
11. Arctic (Snow plough, All terrain miniature snow vehicle)
12. Germany (Prototype: Radar-invisible helicopter, Pilot training helicopter)
13. Japan (Four wheel drive off roader, All terrain military personel carrier)
14. Russia (Snow plough, All terrain miniature snow vehicle)
15. Italy (Car, Bug)
16. Norway (Prototype: Radar-invisible helicopter, Pilot training helicopter)

TEŠKI NIVO

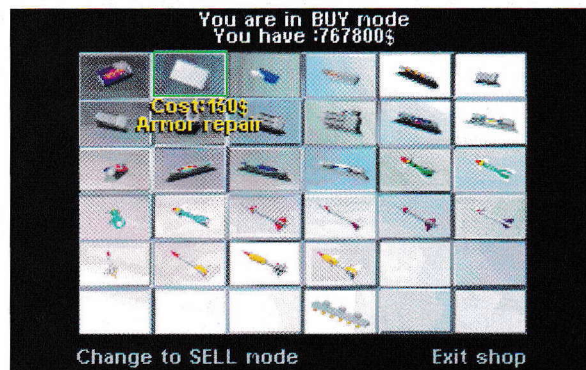
17. Mars (Jet-propeled hover vehicle, All terrain vehicle)
18. Spain (Monster truck, Customised rig)
19. Scotland (Snow plough, All terrain miniature snow vehicle)
20. Venus (Jet-propeled hover vehicle, All terrain vehicle)
21. India (Inflatable motor boat, Semi-amphibious hover craft)
22. France (Excavator, Dumper Truck)
23. Hawaii (Prototype: Radar-invisible helicopter, Pilot training helicopter)
24. Moon (Jet-propeled hover vehicle, All terrain vehicle)



Garnott 2:
Dage Vador is back!

Miloš Vlaisavljević

Ako tražite dobre pucačine za smirenje živaca, Garnott 2 će vas razočarati.



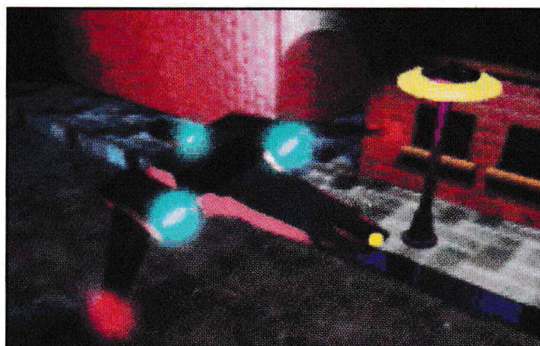
Po izvrsnom uvodu pomislit ćete da se radi o odličnoj igrici, no nije baš tako. Prije samog početka možete otići u trgovinu (naravno specijaliziranu za naoružanje) te tamo kupiti željenu robu. Niste ni pogledali koja je vaša zadaća jer ćete ionako razarati sve redom, ali, nakon lijep napravljenog uvoda, slijedi pravi val razočaranja. Ako se pitate što bi mogao biti razlog tome, dovoljno je reći da je cilj cjelokupne igre uništavati kamenje (čit. meteore). Koliko se vas voli voziti svemirom i uništavati meteore? Igra ima stotinjak staza koje možete proći nevjerovatnom lakoćom (što nervira igrače željne napetosti).



Koliko vas ima dobre živce?

Što se tiče same igre, uglavnom ćete radnju morati pratiti na maloj mapi pri dnu ekrana, gdje je teško bilo što razaznati. Imate određeno vrijeme za završetak staze, što je problem jer su meteori većinom veliki i raspršе se na nekoliko manjih dijelova kad ih pogodite, a oni opet na manje i tako unedogled. Naravno, da bi sve bilo zabavnije i ljepše, kroz igru vas pokušavaju eliminirati razni vanzemaljci, a njihovo uništenje donosi vam novac. Osim ove VELIKE ideje, moramo priznati da je igri poboljšana grafika (sad znate kakav je jad bila jedinica), a jedan od velikih nedostataka je zvuk. Garnott je uglavnom, igra za rijetke i živcima naoružane igrače.

Kao što vidite uvod je zapažen po grafici.



GARNOTT 2	
Igrano na: PC 486/66, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	43%
Grafika	69%
Igrivost	31%
Spigo	
UKUPNO	44%
Min. konfiguracija: PC 386/33, 4MB	



Ako ste prije nekoliko godina imali Amigu ili je još imate, sigurno se sjećate igre Seek & Destroy. Epic Megagames je sa svojim "development" laboratorijem Safari, odlučio napraviti konverziju ove sjajne igre i za PC.

Seek & Destroy

Nikola Đelić

Mišljenja sam da je Seek & Destroy najbolja arkadna simulacija ikad rađena za Amigu ili PC. Izvrsna grafika, prekrasno "rendane" 3D međusekvence (čit. animacije) davale su ovoj igri ugođaj prave pucačine. Ako ste dovoljno odvili svoje zvučnike, stvarno ste se osjećali kao da ste u helikopteru ili tenku usred prave pustinje (snježne oluje, prašume). Svaki put kad tijekom igre stisnete lijevu tipku miša mnoštvo projektila poleti iz vašeg vozila i osjećate kao da se zemlja trese. Dečki iz Epic Megagamesa tj. Safarija napravili su PC konverziju ove igre tako da je kopija nekoliko puta bolja od samog originala. Ukratko, sve je poboljšano. Na PC-u je igra isprepletena animacijama dok ih na Amigi ima svega jedna ili dvije. Pošto je zvuk 16 ili 32-bitni, razumljivo da je bolji na PC-u. Jedino su oružja i misije ostale nepromijenjene.



Nađi i uništi!!!

Cilj svake misije je da nađete zadani cilj (na radaru je označen bijelom bojom) i naposlijetku ga uništite. Igrate sveukupno 5 nivoa sa 4 faze, ima 20 misija.

Tih 5 nivoa čine:

1. Operation Heatwave
2. Operation Snow Storm
3. Operation Sea Hawk
4. Operation Night Wing
5. Operation Assault H.Q.

U ovim misijama možete koristiti helikopter (AH-64 Apache) i tenk. Poslije uvoda u nivo dolazite u izbornik s ciljevima misije. Možete imati do tri glavna cilja, a sporedni je uništenje neprijatelja i zgrada. Često će vam glavni cilj biti spašavanje talaca ili pilota oborenog helikoptera. Imate 7 "Weapon Bays"(čit. slobodni prostor za oružje) na koje može stati po jedno oružje, što znači sveukupno 7 oružja za helikopter i 5 oružja za tenk. Prvi slob. prostor uvijek zauzima "Chain Gun", odnosno 30 mm top koji se nalazi na prednjem dijelu vašeg helikoptera ili 120 mm top vašeg tenka.

Na ostale (2,3,4,5,6) možete staviti sljedeća oružja:

1. Rockets (Ffar) - male rakete koje pogađaju ciljeve u zraku i na zemlji
2. Air to ground (Agram) - velika raketa zrak-zemlja
3. Air to air (Interceptor) - raketa zrak-zrak koja služi za "skidanje" helikoptera
4. Napalm (Npm) - koristeći ovo oružje, sve ispod vas gori u plamenu
5. Air strike (Str) - ujedno najjače oružje, zračni napadi zrakoplovima, vrlo su korisni kad imate više neprijatelja na ekranu.

Ova oružja možete kupiti prije svake misije u SHOP-u, a novac dobijate u misijama (novac su ordeni pokupljeni rušenjem zgrade). Svako od ovih oružja ima 3 nivoa jačine koje, naravno, različito plaćate, što će reći;

veći nivo jačine - više novaca.

Na 7. slob. prostoru imamo specijalna oružja, koja su besplatna ali ne i neograničena.

Specijalna oružja su:

(Helikopter)

Mega Missile - raketa balističkog tipa, vrlo razorna; Bomb - bomba koja ubija u radijusu od pola ekrana; Super Napalm - jača inačica prethodno spomenutnog oružja.

(Tenk)

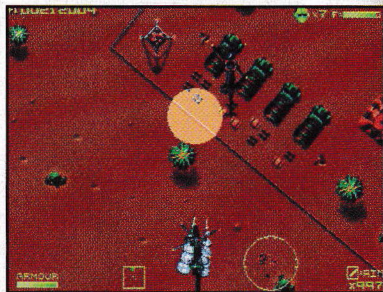
Power shell - jača inačica osnovnog tenkovskog oružja; Ground to air - ova raketa daje sposobnost tenku da gađa helikoptere; Flame thrower - vrlo koristan bacač plamena (pogotovo za pješadiju)

Oružja Rockets i Chain Gun mogu gađati ciljeve i u zraku i na zemlji. Slijećete na zemlju pritiskom na tipku SPACE. Imate ograničenu količinu oružja i goriva. Njih možete pokupiti na mjestu na kojem ste uništili neku zgradu.

*Za Amigu je ova igra napravljena u niskoj rezoluciji (320*256), dok je na PC-u to prerađeno u visoku (640*400), SVGA rezoluciju.*









The END!!!

Zvuk u igri je odličan. Ako pobijete puno neprijatelja, čut ćete nadređenoga kako govori "Overkill".

Zvukovi eksplozija ispucavanja oružja zaista su uvjerljivo napravljeni zato što su digitalizirani. Grafičko okruženje je također zadovoljavajuće. Igra se odvija u rezoluciji 320X400 sa 32 tisuće boja. Minimalni hardverski zahtjevi za ovu igru nisu veliki. Igriva je na 486 DX2/66 sa 8 MB RAM i 12 MB HDD. Ovu igru preporučujem svim vatrenim ljubiteljima pucačina.

SEEK & DESTROY

Igrano na: PC 486/66, 16MB

Druge platforme: Amiga 500

Zvuk	82%
Grafika	87%
Igrivost	86%

Epic Megagames

UKUPNO 87%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



PGA Tour '96

Iz godine u godinu izlaze novi golfovi, razlika je samo u grafici i ideji i kvaliteti, naravno.

Miroslav Puljiz

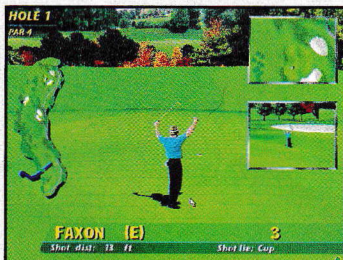


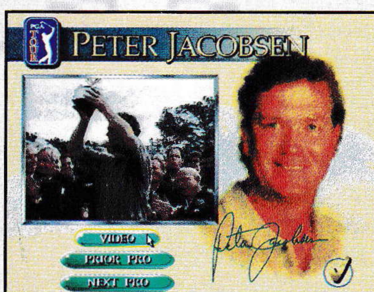
PGA Tour '96 je dosad najbolje napravljen golf u seriji EA Sports golfova. Puno je bolji od dosadašnjih, pa I od slavnog Linksa 386. Najveća je njegova prednost što postoje tri dodatne kamere koje prate loptu od časa kad ste je udarili pa sve do mjesta gdje će pasti. Kad želite pogoditi što bliže i preciznije, pratite kameru na lijevoj strani jer ćete na njoj najbolje ocijeniti jačinu udarca. Na desnoj strani su dvije kamere od kojih jedna prati lopticu u letu, a druga mjesto gdje će ona pasti. Savjetujemo vam da kod pucanja ne pustite da snaga ide do crvene, već samo do bijele linije, koja vam pokazuje jačinu i vrstu palice, jer je u protivnom teže pogoditi onu drugu, važniju, bijelu crtu. Igra dolazi samo na CD-u (barem CD romovi nisu sada skupi). Golf instalirate isto kao i NBA LIVE ili FIFA i dr. Najbolje je instalirati igru na preporučenu veličinu, oko 17 Mb na hard disku. Nakon instaliranja konfigurirajte zvučnu karticu, ako je imate, i možete početi igru. Preporučujem da je igrate mišem jer će tipkovnicom to biti malo sporije. Za kraj spomenimo



još konfiguraciju koju zahtijeva ova igra: slabija 486-ica sa 4 Mb rama i CD romom četverostruke biti će sasvim dostatna.

Odaberite palicu, jačinu udarca i raspalite lopticu.





PGA TOUR '96

Igrano na: PC 486/133, 12MB

Druge platforme: PSX

Zvuk	86%
Grafika	71%
Igrivost	78%

Electronic Arts

UKUPNO 81%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB



The Raven Project

Dario Rakovac

Ljeto je pred vratima... Ptice su malaksale od vrućine, ljudi se obliveni znojem vuku ulicama našeg divnog, smogom prekrivenog grada, a vi nemoćni psujete svece i nebo...

Razlog je, naravno, u tome što ste ludi za arkadnim simulacijama, a Cyberia 2 još uvijek je daleko... No, da i bogovi imaju smisla za humor, potvrđuje činjenica da su nam čekanje odlučili skratiti Ravenom...

Zemaljska je godina 2278. Vi ste (ništa novo) posljednja nada herojskog pokreta otpora, jedine "sile" koja stoji na putu armidskih osvajača. Armidi, nekoć moćna vanzemaljska rasa, u stanju su rasula... Vladajuća dekadentna aristokracija je korumpirana, no, postoji mali planet čiji bi bogati resursi mogli biti ključem ponovnog uspona armidske rase. Rat je uvijek najzgodnije rješenje. Tako su oni izvršili invaziju na Zemlju, kupili vodećeg proizvođača oružja Zemaljskih snaga i sve je teklo po planu dok se odnekud nije pojavila banda prljavaca - pokret otpora. Štoviše, ti su se bijednici, nekim čudom, domogli tajnog oružja dilera oružjem i postali tako ozbiljnom prijetnjom armidskoj inicijativi. Tu nastupate vi i otad stvari mogu krenuti samo na bolje... Sad mi je već dosta! Vjerujem da je i vama dosta ovih maštovitih scenarija, priča o neprijateljima iz svemira, priča o propasti svijeta kakvog znamo i o životu u vječnoj tami i ropstvu od kojih svijet možete spasiti samo vi uništavajući bar tristotinjak neprijatelja u jednoj misiji i sl. U redu, reći ćete, to su takve igre, od njih se ne traži dubina i smisao, ali kad mi netko pokuša prodati priču o opakim humanoidima s nekakvim kljovama na bradi koji svoju civilizaciju pokušavaju spasiti osvajajući bogate svijetove kao što će to biti Zemlja krajem 23. stoljeća??? Ne znam za vas, ali mene to smeta. Ako se već mora, neka se priča o kataklizmama, svemirskim kolonijama ili čistim ratovima sa svemircima, ali nemojte mi reći da su se alieni polakomili za našom bujnom vegetacijom i nepresušnim rudama i mineralima!

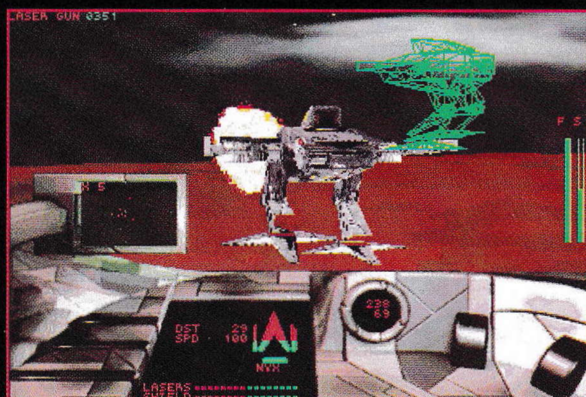


Ako ništa drugo, Raven će vam vratiti vjeru u reinkarnaciju...



Teren liči onom u Commancheu, ali je igra daleko lošija, ... Čak i od njega!





Mindscape i Cryo u akciji

O.K., ideja ima snagu prosječnog bušmana u divljačkom naletu na nosoroga, ali pitate se sigurno što je s izvedbom? Moram priznati da je jedna od stvari koja me privukla Ravenu bila činjenica da je za grafiku odgovorna francuska kuća Cryo. Ekipa poznata po vrhunskim animacijama koje su bez daha ostavile svakog tko je odigrao Lost Eden, a koje su zapravo bile i jedina dobra strana te tako "zahtjevne i teške" igre. Dečki su se opet potrudili te je i Raven grafički predivan! Renderirani međudijelovi pravo su osvježenje za oči, a scene snimane s pravim glumcima tako su dobro digitalizirane da joj Phantasmagoria i slične igre nisu ni blizu. Naravno, tu pohvalama dolazi kraj jer iako je digitalizacija savršena, nema te tehnike koja bi kompenzirala tako bijednu glumu. Glumci su, maštovita li naziva za ljude koji su besmrtnost stekli služeći kao podrška nekakvom bernardincu u reklami za pseću hranu, tako neuvjerljivi da bih čak i ja bolje odradio njihov zahtjevan posao. Osim toga, navikli smo da je naše drugo ja, kao što svaki pravi



Ovaj bijednik definitivno ne prolazi kao vitez na bijelom konju, s kojim se vi volite poistovjećivati.

heroj treba biti, nekakva teška frajerčina, lica prošaranog ožiljcima, zalizane crne kose i plavih očiju, ali u Ravenu je glavni junak nekakav šugavi mladac s I.Q.-om sobne temperature kojeg bih najradije upucao. Šalu na stranu, tehnički je igra O.K., složena, ali ipak nema ono "nešto". Nema atmosfere, nema nekakvih legendarnih izjava i trenutaka od kojih vam se diže kosa na glavi. Osjećaj je prilično mlak i to prvenstveno zbog loše glume i bijednih likova.

Ne znam zašto, ali mislim da bi bilo bolje da su Cryoaši ostali na provjerenoj tehnici crtanih, renderiranih likova koji bi bili uvjerljiviji od ovih. Inače, ako ništa drugo, Raven vrijedi pogledati barem da bi se vidjelo kako se s niskom rezolucijom mogu stvarati čuda i da igra koja divlje izgleda, ne traži isto tako "divlje" računalo!

Što vam je činiti?

Odgovor je bolesno jednostavan - ubiti sve što se pojavi pred vama i pokušati se vratiti kući u jednom komadu. Misije, do neke mjere i maštovite, odvijaju se na tri načina. Prva se dva gotovo i ne razlikuju. Jednom upravljate letjelicom, bilo u svemiru ili na površini planeta, a drugi put, naći ćete se za upravljačem ogromnog robota pa će na svoje doći svi ljubitelji Earthsiegea i Mechwarriora. Istina, za uočavanje bitnije razlike između ova dva načina igranja mogla bi se slobodno dodijeliti i novčana nagrada, ali što je tu je. Na kraju, na red dolaze ljubitelji Cyberie jer takozvani Interactive Ride Mode jako podsjeća





na spomenutu igru, ali se ovdje, iako s boljom grafikom, pojavljuje u znatno lošijem izdanju. Vratiti se kući u jednom komadu?! Taj će dio često biti više nego zanimljiv jer igra je neočekivano teška i dogodit će vam se da zapnete već u jednoj od prvih misija prije nego vidite i R od Ravena. Ja sam, recimo, zapeo već na četvrtoj misiji i nakon desetog pokušaja počeo sam sumnjati u svoje sposobnosti. Smirio sam se malo kad sam vidio da nisam jedini, a nakon nekoliko dana prošao sam i tu nepremostivu prepreku. Još par misija i stigao sam do samog Ravena, ogromne svemirske platforme, pravog arsenala najjačeg oružja. Tu prava zabava tek počinje, a tu sam i zaključio da ništa nije vrijedno takve pokore i digao ruke od svega. Što se mene tiče, armidi sa Zemljom mogu činiti što im je volja, a mene će nakon ovakve demonstracije zavidnih sposobnosti i vještine ionako pustiti na miru...

RAVEN PROJECT

Igrano na: PC P5/90, 16MB

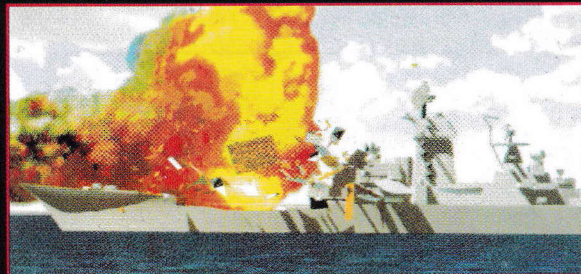
Druge platforme: PSX

Zvuk	65%
Grafika	81%
Igrivost	58%

Mindscape

UKUPNO 61%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



nastavak sa 19. str.

... počinje misterioznim pozivom na babysitting session kojeg će osim vas posjetiti i sam nečastivi... no on ima vrlo zanimljivu ideju o sigurnom čuvanju jednogodišnjakinje...

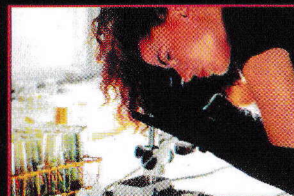
Urban Runner

Sierrini interaktivni filmovi - hmmmm... Urban Runner trebao bi konačno biti pravi full screen interaktivni detektivski film s dobrim scenarijem, specijalnim efektima i dobrim glumcima jer je sniman više od četiri mjeseca. Igra koja bi, kako kažu, i samog Hitchcocka učinila ponosnim! Vidjet ćemo uskoro...

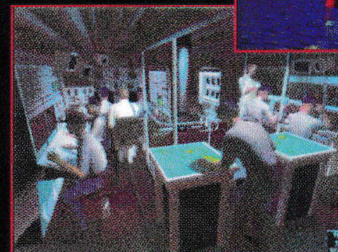
Clandestiny

Lako je biti hrabar sa sigurne udaljenosti! Tvorci 7th Guesta i 11th Houra odlučili su konačno napraviti nešto dobro! Clandestiny će biti vrlo simpatična, duhovita i prije svega jako, jako lijepa avanturica, a trebala bi se pojaviti krajem osmog mjeseca.

Dario Rakovac











Postoji zgodna izreka koja kaže: Ako stvar radi, dodaj joj samo modem play... Ovom jednom jedinom rečenicom mogli bismo opisati službeni nastavak US Navy Fightersa (USNF) - Advanced Tactical Fighters (ATF)!

Advanced Tactical Fighters

Dario Rakovac



Živimo u vremenu koje se tako brzo mijenja da standardi i mjerila traju otprilike jednako dugo kao kocka šećera u šalici toplog Earl Greya. Sve oko nas nezaustavljivo juri prema naprijed pa tako i besmisleno uništavanje vlastite vrste. Vrhunski tehnolozi traže nove načine, materijale i rješenja kojima bi unaprijedili najskuplju industriju na svijetu, a običan se čovjek sve češće i češće pita kamo sve to vodi... Dok priprosti puk tone dublje i dublje, vojni vrhovi supersila uživaju u svojoj rastućoj razornoj moći, a ruke zadovoljno trljaju i šefovi velikih softverskih kuća. Priča o simulacijama leta stara je koliko i samo računalo (barem zadnjih dvadesetak godina). Svi se sjećamo prvih simulatora letenja - ekran s gornjom plavom, a donjom zelenom polovicom i hrpa instrumenata na nečemu što je ličilo na cockpit. Eh, da... Bili su to lijepi dani. Danas je situacija znatno drugačija. Pred nama su simulatori koji su toliko stvarni da se čovjek uistinu može prepustiti užitku letenja i nakratko zaboraviti da se nalazi u svojoj sobici. Od samih početaka, većina simulacija vrtjela se oko borbenih zrakoplova. Razlog je više nego očit jer, meni barem, nekolikosatni let u nekakvom Boeingu 747 s pokretljivošću mrtve krave baš i ne predstavlja vrhunski doživljaj, ali pruži li mi se prilika da moja virtualna letjelica bude nešto nalik fenomenalnom F-22, situacija se korijenski mijenja... Što sam ono rekao o promjenama standarda? Da, prije godinu i nešto sitno slinili smo i patili za prilikom da se na našim monitorima pojavi natpis US Navy Fighters, tada apsolutno i neprikosnoveno savršenstvo!

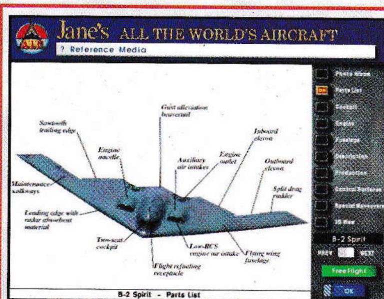
Sjećam se kad sam vidio prve slike... Jednostavno, nisam mogao vjerovati da je takvo što moguće, a kada sam igru prvi puta zaigrao, mislio sam - to je to! USNF su dugo, dugo bili na vrhu, ali došlo je vrijeme predavanja palice...

Što je novo?

Na prvi pogled, ATF ne donosi ništa revolucionarno. Kad prvi put pokrenete igru, mislit ćete da igrate USNF, ali s nekim drugim "pticama". Ideja je još i prije USNF-a bila da se napravi serija simulacija pod zajedničkim nazivom Air Combat Series, s identičnim sučeljem i komandama kako se igrač nebi svaki put ponovno morao privikavati na tipke na tipkovnici, novi raspored instrumenata i slično. Zato, nemojte se osjećati prevarenim tražeći nešto potpuno novo jer što se noviteta tiče, stvari stoje prilično dobro. Sama igra, nekim čudom, unatoč boljoj i detaljnijoj grafici ne radi znatno sporije od svog prethodnika. Rezolucije su i dalje standardne, a idu od najniže 320*200 do vrlo zahtjevne 1024*768! Većina će vas, naravno, igrati na nečem što se vrti oko



Kao i u USNF, vrhunska grafika jedan je od najjačih aduta ATF-a. Pogled iz cocpita je tako realan da vam za uživljavanje u situaciju ne treba baš previše mašte.

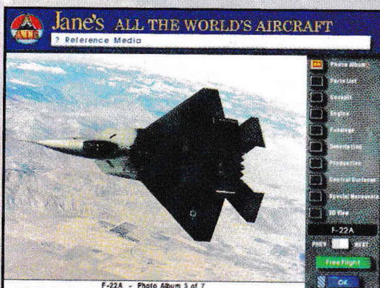


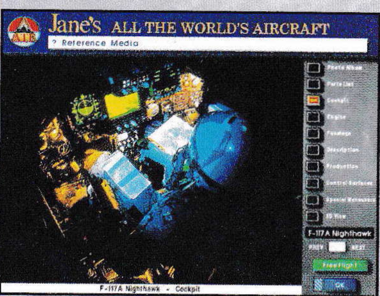
Što je to Jane's

Jane's Information Group jedna je od najstarijih izdavačkih kuća na području popularne vojne literature. Od prve publikacije, izdane davne 1898. godine, "Janeovi borbeni brodovi svijeta", ime Johna Fredericka Thomasa Janea postalo je autoritetom za ekskluzivnu, suvremenu i detaljnu informaciju u bilo kojem polju vojne tehnike. Danas, sve se publikacije Jane's Information Groupa smatraju svojevrsnom biblijom i vojni stručnjaci u više od 165 zemalja diljem svijeta koriste ih kao referentnu literaturu.

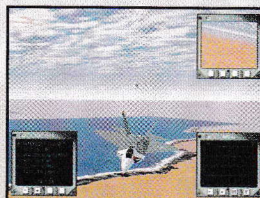
U ATF-u naći ćete sve moguće podatke, presjeke i digitalizirane filmove o sedam glavnih zrakoplova potpisanih od Jane's Information Group, što ovu igru čini i malom enciklopedijom stealth zrakoplova, a samim tim i nezaobilaznim primjerkom u vašoj kolekciji.

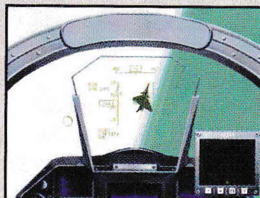






P100 na kojem pristojnih 640*480 radi gotovo besprijekorno i veće trzanje primjetno je samo ako pikirate prema centru grada ili nečem sličnom. Bitna novost koja će odsad pratiti sve Electronic Artsove simulacije je i naziv Jane's! Više o toj legendarnoj instituciji možete pročitati u članku uz ovaj tekst, a ovdje ću reći samo da se radi o jednom od glavnih autoriteta na području popularne vojne literature čija su znanja i iskustva korištena u izradi ove simulacije i kreiranju kampanja i pojedinih misija. Realnost sada više nije ključna riječ samo kod letnih karakteristika i ponašanja zrakoplova, već je i sve ono što se nalazi pod vama i oko vas najautentičnije moguće!

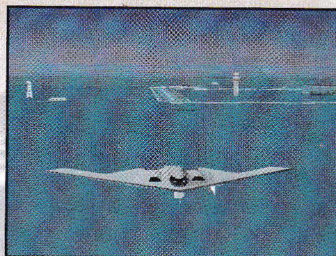






Čime raspolažete?

U ATF-u prvenstveno se leti na sedam "nevidljivih" lovaca i bombardera: F-22 Lightning II., F-117 Nighthawk, X-29, X-31, ASTOVL, Rafale C i B-2 Spirit. Kako je većina ovih tehnoloških čuda još uvijek u eksperimentalnoj fazi, programeri su vam dali i više od obične borbene simulacije. Dali su vam ulogu svojevrsnog test pilota pa se u ATF-u bez razmišljanja možete poistovjetiti s legendarnim Chuckom Yeagerom i krenuti u potjeru za onim demonom koji živi u zraku... Osim ovih glavnih nositelja, letjeti možete na još desetak zrakoplova koji uključuju sve već viđeno u USNF, a tu su i dvije verzije Harriera pa čak i veliki AC-130 Spectre (za laike, nešto slično Herculesu s obilatom topovskom podrškom). Što se misija tiče, imate veliki broj pojedinačnih misija kreiranih za jednog ili dva igrača. Igra u mreži ili preko modema dovoljan je razlog za kupnju ATF-a! Igra, koliko god realna ili pametna bila, nikako ne može dočarati borbu protiv inteligentnog protivnika, a gdje je bolje gurati vanjski rub omotnice i tjerati ove mrcine do krajnosti nego u nemilosrdnom dogfightu s vašim najboljim prijateljem? Od kampanja, na raspolaganju su vam dvije. Možete birati između pružanja podrške novostvorenoj vladi u Rusiji 2002. godine ili pomoći održati status quo u Egiptu 1998. Sve zajedno, ATF bi trebao imati oko 80 misija, što znači da ćete uz ATF provesti vremena i vremena. Za kraj, svaka pohvala podebljem manualu u kojem ćete naći vrlo detaljan opis svih manevara, projektila, taktika i fizikalnih objašnjenja osnovnih pojmova vezanih uz zrakoplovstvo. Sa svim tim znanjem, vještinom i iskustvom nemojte se začuditi kad prije leta počnete mrmljati: "Hey Ridley... Got any Beemans....?".



ATF

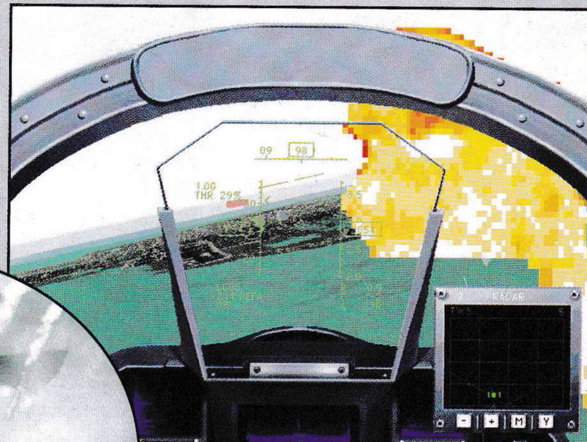
Igrano na: P5/90, 16MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	74%
Grafika	87%
Igrivost	77%

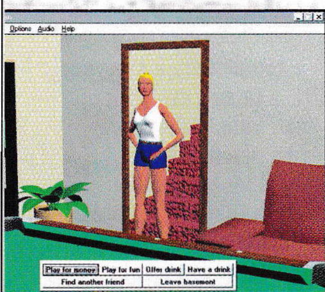
Electronic Arts

UKUPNO 86%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB





Heh! još starog željeza... Sve bi bilo dobro da ovo ispred mene nije moj dragi prijatelj Hrvoje.



Ljubitelji biljara su bili ograničeni na svega nekoliko igara s kojima baš i nisu mogli biti zadovoljni. Loše grafičko okruženje, nizak stupanj igrivosti ili mali izbor načina igranja nisu mogli zadovoljiti zahtjeve igrača. Mindscape je odlučio prekinuti nezadovoljstva i mi vam sa ponosom predstavljamo...



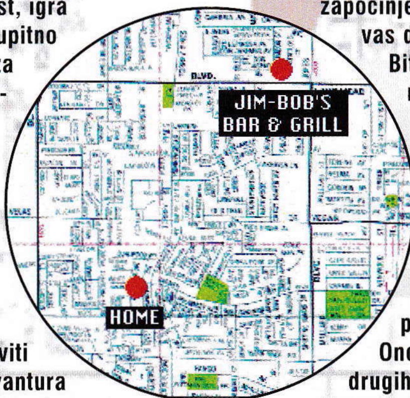
Pool Champion

Emil Marmelić

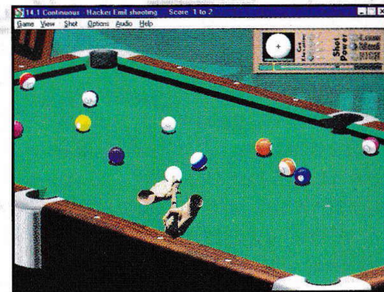
Igra dolazi na jednom CD-u i napravljena je samo za W95 i Windowse 3.1, čime je osiguran vrlo velik broj igrača. Nažalost, igra je napravljena samo za PC i upitno je da li će biti napravljena i za druge platforme. Nakon instalacije igru, bez ikakvih podešavanja opcija u setupima, možete pokrenuti jer će računalo samo prepoznati imate li neku zvučnu karticu ili ne, dok će se igra vrtjeti u rezoluciji u kojoj se vrte Windowsi.

Jedino što morate napraviti je upisati svoje ime i vaša avantura može početi. Sad se vjerojatno pitate kakva vas to avantura može čekati na običnom stolu za bilijar. E, pa može. Dok ste u prijašnjim igrama jedino mogli igrati na jednom stolu, najčešće protiv preteškog računala ili prijatelja, a vrste igranja, ako ih je bilo, birali ste preko mnoštva opcija, a ovdje je sve riješeno puno drugačije, bolje i, prije svega, zanimljivije. Vaša avantura započinje u podrumu vaše kuće gdje vas dočekuje starac s bocom. Bit će vam to prvi protivnik, a na vama je da izaberete želite li s njim igrati ili pak malo vježbati, što je korisnije ako igrate prvi put. Također možete odigrati i prijateljsku partiju ili, ako vam nije ni do čega, otići u svoju sobu i prespavati dan.

Ono što igru toliko razlikuje od drugih slična žanra je mogućnost kretanja kroz različite lokacije. Možete otići u bar, kući ili u Las Vegas. Na neka mjesta nećete moći ići dok ne sakupite određenu svotu novaca. Primjerice, na zračnu luku moći ćete otići tek kad budete imali 250 dolara, a da biste došli do njih potrebno je puno igranja, pobjeda i vještine. Jedno od mjesta gdje ćete se često zadržavati je Mattov klub u kojem ćete naći sve što je vezano uz bilijar.



Kretanje po gradu obavljat će te na ovoj mapi. Kliknite na mjesto gdje želite doći i već ste tamo.



Protivnici

Kad ste napokon pronašli mjesto odigravanja svoje prve partije, red je da upoznate i način igranja. Igrat ćete sa svakakvim ljudima: od običnih ljudi kakve nalazimo na cesti do pohotnih plavuša, striptizeta, uredskih potrčkala, staraca, radnika. No svima im je zajedničko jedno - igraju dobro, a vi ih morate pobijediti. Prije početka partije dogovorite se koju vrstu bilijara igrate i za što. Možete igrati za zabavu, piće ili novac. S novcem morate biti vrlo oprezni jer ga na početku imate malo. Zaradit ćete ga pobjeđujući suparnike, ali morate uporno vježbati, naravno. Prije početka svake igre budite sigurni da znate pravila jer ako ih ne znate bit će ih kasno učiti na stolu.

Da igra ne bi bila prejednostavna, programeri su unijeli visok stupanj realnosti. Da li vam se ikad dogodilo da imate kuglu na rupi, a ipak ste promašili tu 100-postotnu priliku? To će vam se, vjerujte, događati i ovdje. Srećom, to se neće samo vama događati, već i računalu, što će vas ponekad spasiti od



Ovaj luksuzni apartman je vaša soba. Iz nje se krećete na druge lokacije (mapa), brojite koliko je dana ostalo do velikog turnira, silazite u hotel na piće ili prijateljsku partiju ili pak prespavajte koji dan da vrijeme brže prođe.



Za svakog je ljubitelja bilijara, pored dobre igre, potreban i dobar stol. Velika je prednost ove igre u njenoj preglednosti. Pogled na bilijarski stol i raspored kugli može biti presudan za vašu pobjedu.

poraza. Igra je razrađena do najsitnijih pojedinosti, njena je realnost maksimalna - sve što se može dogoditi u pravom bilijaru, može i ovdje. Sve odigrane udarce možete snimiti i kasnije ih, diveći se, pokazivati prijateljima.

Grafika i zvuk

Grafika je uistinu nešto neviđeno u ovakvom tipu igara pa bi ih se čak i neke avanture i FRP-ovi mogli zastidjeti. Uvod i međusekvence u igri napravljene su zaista odlično i mislim da će ovu igru teško biti nadmašiti. Uostalom o tome najbolje govore i priložene slike. Grafika je tako razrađena da ćete vidjeti čak stolice i stolove oko bilijarskog stola, boce pića i pepeljare. Zvuk je jasan pa će udaranje kugli zaista zvučati kao udaranje kugli na stolu a ne kao lupanje čekića po limu. Odličnom ugođaju pridonijet će i skladbe koje će vas pratiti tijekom igre, i to od klasične glazbe i rocka pa sve do techna, countrya, balada i bluesa.

Da biste igru mogli pokrenuti, potrebna vam je 486-ica sa 8 MB memorije iako će, moram priznati, pravi ugođaj ostvariti Pentium.

Pool Champion

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	87%
Grafika	91%
Igrivost	88%

Mindscape

UKUPNO 89%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

UEFA: Champions League

Domagoj Korak



U zadnjih godinu dana imali smo dosta nogometa na našim računalima. Neki ostaju u "igri", a neki će morati na klupu. UEFA Champions League je već na njoj.

Sve aktivniji PHILIPS MEDIA ponudio je tržištu još jedan nogomet - UEFA Champions League. Upozoravam vas: ne očekujete previše od njega jer to nije dobar "nogač" poput Actua Soccera ili FIFA 96. Da budem precizniji, čak je i stara FIFA 95 puno bolja i igrivija od ovog svježeg izdanja.

Na samom početku možete odabrati kako ćete igrati:

UEFA Champions League: Igrate s ostalim klubovima i pokušavate biti najbolji, na vrhu.

Custom Cup: Ovdje možete složiti svoj vlastiti kup (ali ne voćni) po želji.

Custom League: Kao i u kupu, i ovdje se možete malo poigrati sastavljajući ligu po želji. Vi određujete broj klubova u ligi, broj bodova za pobjedu ili neriješeno, broj odigranih utakmica sa svakim klubom...

Single Match: Ako nemate vremena, možete baciti samo jednu tekmu.

Kad odaberete što i kako želite igrati, pojavit će se ekran na kojem birate svoju jedanaestoricu najboljih. Za svakog odabranog igrača možete vidjeti njegove karakteristike - njegovu brzinu, jačinu udarca, izdržljivost... Nakon svih tih formalnosti, vrijeme je za izlazak pred publiku. Igrač koji je aktivan označen je crvenim krugom. Imate dvije vrste udaraca, jedno za dodavanje, a drugo za pucanje. Kad je



lopta kod golmana, on je može ispucati nogom ili dobaciti bližim igračima.

Općenito, igrivost je vrlo mala. Već nakon par (čitaj: dvije) utakmica otkrit ćete sve nijanse igre, pa neće više biti onog žara koji vas tjera da budete prvi.

Što se grafike tiče, igra podržava samo nisku rezoluciju. Animacija igrača je podnošljiva, a zvuk se svodi na tiho navijanje gledatelja i pokoji zvižduk čovjeka u crnom (suca). Njega se treba čuvati jer budete li previše nasrtljivi, on će vas "darivati" crvenim i žutim kartonom.

I na kraju što reći? Jedino što mi se svidjelo kod UEFE je početni intro u stilu najava na Eurosportu. Imam dojam da je ova igra napravljena prije dvije - tri godine i da su je se ljudi iz Philips Media tek nedavno sjetili i skinuli je s tavana.

Jedan od nogometa koji vas neće zadiviti niti grafikom niti animacijom.



UEFA CHAMP. LEAGUE

Igrano na: PC 486/80, 8MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	48%
Grafika	55%
Igrivost	53%

Philips Media/Krisalis

UKUPNO 48%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 4MB



Ovo je vaša baza podataka. Željeni predmet nije potrebno uzimat, već ga samo skenirati.

Ripper

Fran Obuljen
i Hrvoje Kablar

"Come on baby, don't fear the Ripper", uvodna je pjesma koju izvodi "Blue Oyster Club" u najnovijoj interaktivnoj horror avanturi softverske kuće Take2 Interactive u suradnji sa Gametekom.

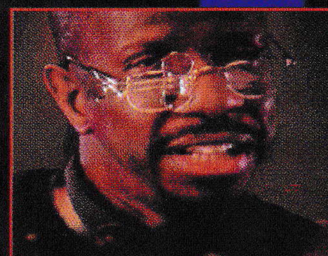
Take 2 neki od vas poznaju po igrama polusumnjive kvalitete. Njihov Star Crusader bio je odlična svemirska pucačina s velikom igrivošću, ali u sjeni Wing Commandera, Hell je imao odličnu priču i grafiku, ali i mizernu igrivost, dok je Millenia imala sve, ali je bila komplicirana za većinu igrača. Evo, sljedeći je pokušaj Ripper, igra u koju je uloženo 2,5 milijuna dolara i 2 godine rada. Na prvi pogled čini se da je Take2 napokon ispalio hitac u pravom smjeru.

Jack the Ripper strikes again

Prvo priča. Igra se odvija u New Yorku 2045. godine, gdje se počinju događati strašna ubojstva. Odmah je jasno da to nije običan ubojica, već futuristička reinkarnacija pravog Jack The Rippera. Žrtve na prvi pogled nemaju ništa zajedničko, a i motiv ubojstva je potpuno nejasan. Vi igrate ulogu Jack Quinlana, novinara "Virtual Heralda" kojeg je, vjerojatno ne slučajno, odabrao Ripper za vezu s javnošću te mu nakon svakog ubojstva ostavlja poruke nekakvom vrstom vizualnog E-Maila. Nakon trećeg ubojstva, Quinlanu se javlja njegova asistentica i djevojka, Katherine Powell. Ona ima jako važan i zanimljiv trag u vezi sa ubojstvima i poručuje mu da ga čeka u svome stanu. Kada se Quinlan tamo pojavi, nje još nema, ali trenutak kasnije Katherine se pojavi na vratima polumrtva. Prije nego što padne u duboku komu i ponese svoju tajnu sa sobom, izgovara zadnje riječi "Ripper did it". Ovdje završava uvod i počinje igra. Vaš je zadatak kroz igru riješiti gomilu zagonetaka i tako se približiti odgonetki Ripperova identiteta i, jasno, spriječiti ga da vas ubije. Naravno, bilo bi dobro i da se Katherine izvuče iz kome, jer je ona jedina "živa" osoba koja je bila oči u oči sa Ripperom. Vrlo brzo otkrit ćete usku povezanost sa Cyberspaceom jer sve su žrtve ubijene na istovjetan način: skoro nevidljivo tankom oštricom. Kako se igra razvija, bit će vam sve jasnije da postoje 4 osumnjičena, od kojih je jedan zasigurno ubojica. Važno je


Kao što je poznato pravi Ripper je svojim žrtvama izvadio sve unutarnje organe i posložio pokraj tijela. Novi Ripper sve organe ne samo da vadi već ih komada na zanimljive dijelove.

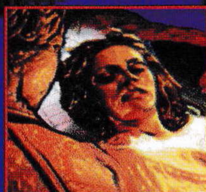



Ovo je kompjutorski mađioničar "soap", samo jedan od vrlo upečatljivih likova, vrlo slobodnog načina izražavanja (What the f... is going on!!!).

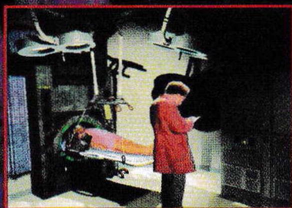




Ovakve i slične scene potpuno su normalne tako da svima vama sa slabijim želucem preporučam, pokrijte oči.



Cyberspace u igri ima jako veliku ulogu. Pomoću njega sakupljate korisne informacije u ovom slučaju od vaše partnerice Katherine Powell.



reći da igra ima 4 moguća završetka, tako da igrajući posljednji ACT 4 nikada nećete znati koji ćete kraj vidjeti.

Tišina, snima se!!!

Za Ripper je Take2 uposlio ekipu prvorazrednih holivudskih glumaca, koji su svoj posao obavili vrlo profesionalno i na zavidnoj razini. Glavna je zvijezda (ne i glavni lik) Christopher Walken u ulozi zaguljenog detektiva Vinca Magnote. David Patrick Kelly (Ratnici Podzemlja, Commando) igra otkvačenog Cyberspace surfera Joeya Falconnetia dok su zanimljive uloge dali Karren Allen (Otimači izgubljenog kovčega), John Rhys Davies (Wing Commander 3 i Otimači), Burges Meredith (serijal Rocky) i nepoznati, ali odlični Scott Cohen u glavnoj ulozi Jake Quinlana. Ovakvom fenomenalnom podjelom uloga, do sada neviđenom u kompjutorskim igrama (možda samo u WC-u), Take2 je definitivno postavio novi standard koji će, nadamo se, biti ubrzo i premašen.

Što se to nalazi 6 CD-a

Ono što Ripper, osim glumaca, izdvaja od sličnih igara je tehnika izvođenja. Ne sjećamo se, ali vjerovatno još od odličnog "Under a killing moona" nismo susreli igru tako kvalitetne grafike, animacije, glazbe i digitaliziranih zvukova. Na samom početku, pri instalaciji, dovoljno je, ovisno o brzini vašeg računala, podesiti sve grafičke parametre i igra će presti kao mačak u vašem naručju. Sustav igranja nalik je onome u Mystu ili The 7th Guestu, što znači da se ne radi o običnoj klasičnoj avanturi već o hibridu s određenim brojem ponekad zatupljujućih mozgalica tipa "složi kristale po određenom rasporedu".

Ulaskom u određene lokacije, automatski se pojavljuju digitalizirane sekvence koje čine okosnicu cijele igre. Razgovor s likovima svodi se na odabiranje ponuđenih pitanja i odgovora. Dijalozi su zanimljivi, ali definitivno nisu za malu djecu jer junaci neprestano prostače. Igra, također, nije ni za one slabijeg želuca jer ima puno krvi, strašnih scena (npr. seciranja, strašnih eksplozija). Zagonetke variraju od teških do super teških. Da dobro ste pročitali, nema laganih. I da nismo uspjeli nabaviti rješenje na svemogućem Internetu, vjerojatno bismo još uvijek bili na prvom CD-u i drugoj zagoneci. Istina je, kad zagonetku odgonetnete (ili pročitate rješenje), vidite da ona ima svoju logiku, ali sami nikad ne biste došli do toga. Još je jedna zanimljivost vezana uz Cyberspace. Naime, na pojedinim dijelovima susrećete akcijske dijelove tipa Cyberia, gdje morate upucavati određene stvari. Kad smo prvi put naišli na to, nismo mogli vjerovati, ali su nas kasnije baš ti dijelovi strašno zabavljali.

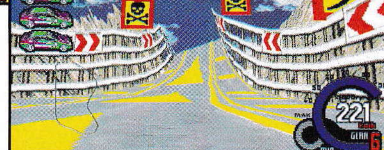
Sve u svemu, Ripper je odlična horror igra tipa "Who did it", besprijekorne grafike, odlične glumačke postave i nešto težih zagonetki, što će većinu vas vjerojatno oduševiti, ali oni koju su očekivali klasičnu avanturu, ostat će kratkih rukava.

RIPPER

Igrano na: PC P5/100, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	85%
Grafika	88%
Igrivost	71%
Gametek/Take 2	
UKUPNO	79%
Min. konfiguracija: PC 486/50, 8MB	

Prije svega, usporedimo li Fatal Racing s drugim igricama uvidjet ćemo da je najsličniji Wipeoutu (bio bi identičan da se u njemu ne vozite u letjelicama), no Wipeout je bolje riješio grafiku.





Fatal Racing

Miloš Vlaisavljević i Jadranko Škare-Đurić

Fatal Racing i Wipeout izdvajaju se po tome što su to pomalo futuristične utrke. U igri je zanimljiv "fatality move", tj. ako vidite neki auto u plamenu, zaletite se u njega i .... Gremlinovci su odlučili da se u prvenstvu borite za kup nazvan po njima. Možete birati i broj vozila u utrci (8 ili 16). Ako ste vi npr. treći, a vaš partner prvi, bodovi se zbrajaju. Postoji i opcija gdje možete mijenjati okoliš po želji.

Tijekom same vožnje automobili dosta trzaju, no ipak možete pobijediti (isprobano). Osobno vam preporučam Reise Wagon, bar dok ne svladate tehniku igre, jer njime se lako upravlja. Nije slučajnost da igra ima osam staza - svaki auto ima svoju stazu, no to ne znači da on na njoj mora i pobijediti. Na žalost, zvuk nije dobar (uglavnom se temelji na zvuku motora), dok je grafika napravljena i u SVGA. Mogućnost igranja preko modema i u dvoje ostaje otvorena. Igranje u dvoje je jako zabavno - ekran se podijeli na dva dijela, što malo sužava ekran, ali igrivost ostaje dobra. Kod igre u dvoje, možete se dogovoriti te druge aute stavljati u sendvič ili na Tsunami Twisteru skakati jedan na drugoga. Igra na 486DX4 djeluje dovoljno brzo, igrivo, a Pentium je preporuka za njeno pokretanje. Solidna grafika, solidna glazba, dobra igrivost, ukratko - Fatal Racing je igra koja je svakako zaslužila mjesto u vašoj kolekciji.

FATAL RACING

Igrano na: PC 486/120, 8MB

Druge platforme: N/A

Zvuk 71%
Grafika 79%
Igrivost 82%

Gremlin Ineractive

UKUPNO 81%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

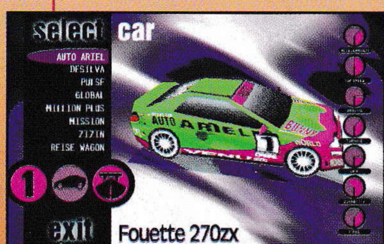




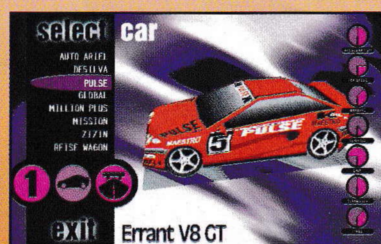


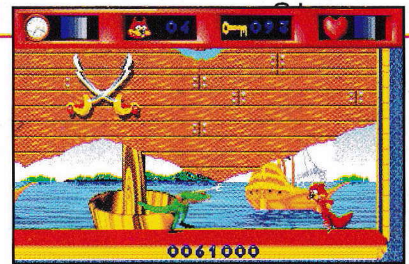


NAZIV AUTA	UBRZ.	NAJ. BRZ.	KOČ.	OKRET.	GRIP	TRAJNOST	MASA
AUTO ARIEL (Fouette 270zx)	50%	100%	30%	25%	25%	90%	40%
DE SILVA (511 GTI)	90%	60%	40%	40%	15%	15%	90%
PULSE (Errant V8 GT)	40%	25%	25%	50%	75%	100%	40%
GLOBAL (Celerity MKII)	25%	40%	75%	100%	90%	50%	60%
MILLION PLUS (Ninjato)	15%	75%	90%	90%	50%	60%	50%
MISSION(Spectre Turbo SE)	75%	85%	50%	30%	40%	75%	100%
ZIZIN (KLR 330)	65%	30%	100%	40%	60%	15%	40%
REISE WAGON (Merkur GT)	100%	50%	65%	60%	100%	40%	75%









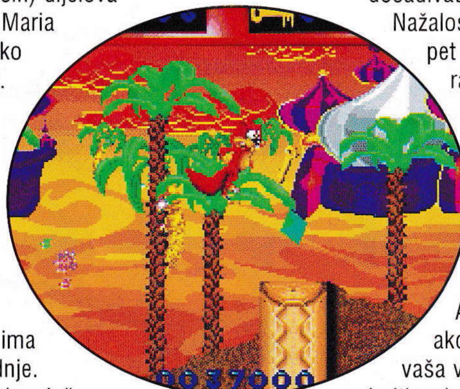
Skunny

Igor Duić

Nakon poplave strategijskih igara, Doom klonova i igara tipa "ubij i bježi", pravo je osvježenje ovako lijepa, zabavna i jednostavna igra u kojoj nema ludih doktora, čarobnjaka, čudovišta, osvajanja teritorija i ubijanja.



Vjeverica Skunny je jedna od arkadnih igara namijenjenih djeci do 8 godina starosti. Vjerujte, podaci su točni jer ju je moj 8-godišnji brat upravo obrisao. Ovo je jedan od prvih (užasno loših) dijelova poznatog vodoinstalatera Maria koji se greškom u NE Krško mutirao u ružnu vjevericu. Iako je vrlo "uvjerljiva", ova priča nije stvarna. Naime, Skunny je vjeverica koja se, našavši tajnu kartu, uputila u potragu za skrivenim blagom. Blago je razbacano u šest svjetova, sa po 6 nivoa. Svaki od njih ima svoje vrijeme i mjesto radnje. Tako ćete moći igrati u doba vječnog leda i snijega, opakih gusara, zlih vitezova, egipatskih faraona ... Svaki svijet je pun bonus nivoa i zamki. Bonus nivoi skriveni su unutar zidova, a otkrivate ih kad se zaletite u određeni njihov dio. Zamke se nešto lakše otkrivaju, ali vam neće biti nimalo ugodno kad ih otkrijete. Osim skakanja i trčanja za blagom, potrebno je sakupljati dijamante, novčiće i ključeve. Kad sakupite stotinjak ključeva, otvara vam se izlaz, a za istu količinu novčića dobivate ekstra život. Ako se ne "zaposlite" počet ćete se dosađivati i igrati sa Yo-Yo-om.



Nažalost, u igri ćete susresti samo pet vrsta neprijatelja - krumpirasto skakutalo s mašnom, guštere koji vas gađaju vilama te muhe, pčele i šišmiše koji, naravno, lete. Rekao sam da nema ubijanja pa tako ni vi nemate oružja, i neprijatelje uništavate skočivši na njih. Ako vam ovo nije dovoljno, akcije vam neće manjkati jer će vaša vjeverica letjeti na tepihu, juriti rudarskim kolima ili izletavati iz bačvi, a ne iz topa. Osim šest svjetova, postoji i jedan "škola - svijet" u kojem možete igrati koji god hoćete podsvjet svijeta PIRATE'S GOLD, tu vas računalo uči kako kroz igru (otkrivanje bonus nivoa i tajnih prolaza, uništavanje neprijatelja, prolaženje zamki ...) Zamalo zaboravih upozoriti na veličinu i neekonomičnost igre, naime igra sadrži 202 datoteke u 13 direktorija i zauzima 32 Mb na vašem tvrdom disku. Preporučena konfiguracija je 486-ica ili pentium, 8 Mb RAMA, sound blaster i SVGA grafička kartica. Igra radi u 256 boja, pod DOS Windows 95 operativnim sustavima. Imam još jedan prigovor na ovu igru, a taj je da se prilikom izbora svjetova, oni podužе učitavaju. Naša je preporuka: Ako imate dosta mjesta na hardu i mlađeg brata, nabavite mu igru, sigurno će ga razveseliti.

SKUNNY	
Igrano na: PC 486/50, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	53%
Grafika	65%
Igrivost	56%
Magic Touch	
UKUPNO	59%
Min. konfiguracija: PC 386/33, 4MB	



Na svakom nivou postoje razni efekti do kojih vjeverica Skunny može doći. Pokupivši ih, igra vam se može pretvoriti u nešto poput ovog (dolje).

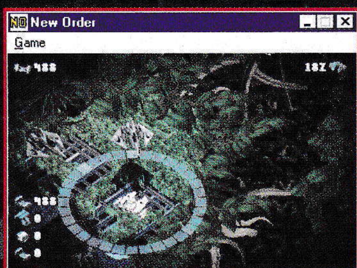




New Order

Damir Rukavina

Nakon više godina, provedenih uglavnom u distribuciji i stvaranju osrednjih igara, Epic se odlučio izdvojiti iz mnoštva drugih shareware kompanija i primiti se ozbiljnijeg posla. Upoznajte New Order!



Prije svega: stigla nam je ugodna vijest o Epicovom ulaska u Electronic Arts. Zašto? Jer oni dominiraju shareware tržištem gdje je posebno bila zapaziva kvaliteta njihovih igara. Iako mislim da je Jazz The Jackrabbit zanimljiv kao i mozaični program TV Slovenije, nikako ne mogu zaboraviti legendarni One Must Fall koji je probio nove granice tada bijedne scene digitalnih makljaža.

New Order je pucačina u dalekoj budućnosti koja, za razliku od svih arkada i SF filmova "G" klase, zaista ima i temu. Naime, nevjerojatan i intrigantan zaplet je na nivou Space Invadersa (ne, ozbiljno): užasno zli vanzemaljci napadaju Zemlju i vi vozite prototip nekog malog, ali okretnog super-tajnog-mega-lovca. Vaš zadatak dobijate na briefingu koji se u 90% slučaja doslovce svodi na dvije riječi: DESROY ALL. Da bude još gore, programeri su poruku odštampali golemim slovima na loading screen, tako da netko, ne daj Bože, ne bi zaboravio što valja činiti u borbi. Osim toga, učitavanje misije traje otprilike onoliko koliko i ono u Wing Commanderu 4 (AHA! pokušaj kopiranja), pa neka si oni slabijeg pamćenja zapišu ciljeve na papirić.

Nakon potpuno banalne teme i primitivne koncepcije igre, svatko razuman ugasio bi računalo i zakucao CD na zid golemim hrđavim čavlom. No, ja sam bio ugodno iznenađen kad se nakon približno tri minute pojavila sama igra.

Prva stvar koju sam zapazio je pred renderiran brodić koji se glatko miče ekranom oko svoje osi u prekrasnoj poluptičjoj perspektivi, ostavljajući nepravilne sjene na vrlo lijepom okolišu.

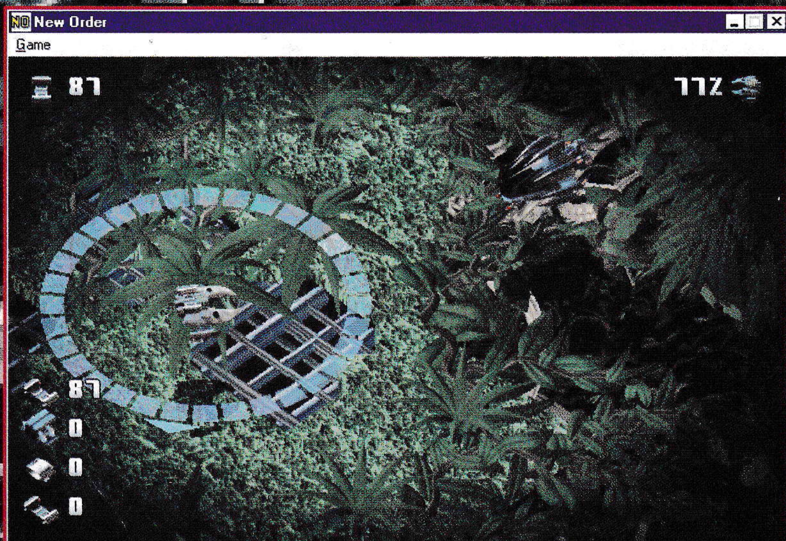
Osim toga, u igri je korišten i Parralax scrolling (skrol pozadine na više razina) koji daje posebne efekte, primjerice gledanja borbe kroz



krošnje drveća ili zanimljive vremenske "pojave" poput magle. Osim toga, i solidna glazba budi želju za igranjem. No, razmotrimo li igru malo ozbiljnije, u konceptu ćemo naići na toliko rupa da bismo u njima mogli raditi umjetna jezera. Dakle, bez obzira na predivnu pred-renderiranu grafiku, paleta boja je doživljaj samo za daltoniste. Tako se npr. na trećem nivou borite u nekom gradu koji je sav u sivom i nepregledan. Da bude još gore, nivoi su kodirani po prevladavajućoj boji (GRAY 1, npr.) čime programeri jednostavno ismijavaju svoju vlastitu igru.

No, to još nije sve što u igri ne valja. Broj protivnika je zadovoljavajući (oko petnaestak), ali ih već nakon prvih dvaju nivoa sve upoznate i postaje vam monotono.

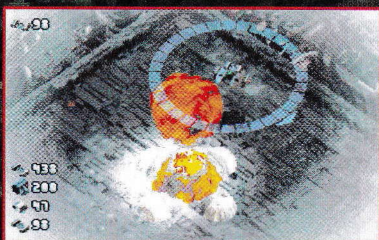
Ipak, kad odbacimo sve loše, uočit ćemo da je bar sama kontola broda donekle zanimljiva. Screen je sastavljen od radara oko vašeg broda (čitaj: kompas), količine municije i oružja te energije. Što je tu novo? Pa, stvar je u tome da je sve to rađeno kao Pop-up meni, koji nimalo ne smeta u igri. Osim toga, vaš brod je vrlo okretan i osebujan. Stoga je vrlo važno naučiti manevre. Što da kažem.....nije loše.



50 marona onom tko u prvih trideset sekundi opazi neprijateljski brod.









Worms +

Patrik Pencinger

Željeli ste crve, dobili ste ih. Nije vam bilo dosta?! To sada zna i TEAM 17. "Uzgojena" je još jedna serija crva. Pojačanje dolazi...

Worms, jedna od rijetkih igara koja je gotovo preko noći postala popularna diljem Europe, dobiva svoj kvazi nastavak. Radi se o tzv. Reinforcement Packu. On zadržava sve stare (i dobre) osobine Wormsa, ali uvodi i mnoge novine, od kojih su neke obećane još u verziji 1.0.

Tako je sada ovdje podrška za igranje u mreži i preko modema. Minimalna brzina za kvalitetnu vezu preko modema je samo 2400 bps, dok je optimalno 9600 bps (iznad ovoga ne primjećuju se promjene u brzini). Kako su prošli Crvi bili gotovo neupotrebljivi bez drugog ljudskog igrača, uveden je i Challenge mod. Sada vam borbe kreću od najlakših, npr. vaš cijeli tim protiv jednog crva u neograničenom vremenu pa sve do grupice crva naoružanih do zuba na čijim mecima piše samo vaše ime... Posebnost je ovdje što igrate na prijašnjim terenima, ali koji su iznimno pažljivo napravljeni tako da vizualno daleko odskaču od ostalih...

No, najveća je novost okrenutost korisniku! Tako sada možete stvarati sami svoje mape (čak i misije za Challenge MOD) i mijenjati postojeće setove zvučnih uzoraka...

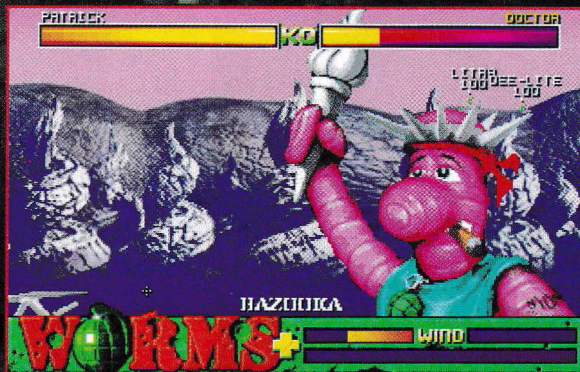




što je između ostalog i najsmješniji dio. Obavezno probajte !

...pojačanje je došlo. Poubijali ste sve što se poubijat dalo. Kako samo volim miris napalma ujutro (c)...

...no na jednoj farmi specijaliziranoj za uzgoj borbenih crva upravo odrasta nova kolonija...U NAPAAAD!



Njegovo veličanstvo Crv Slobode!

WORMS: REINFORCMENT

Igrano na: PC 486/100, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	89%
Grafika	78%
Igrivost	91%
	Ocean/Team 17
UKUPNO	87%
Min. konfiguracija: PC 386/40, 4MB	

Da li kupiti???

New Order je neigriva pucačina bez mozga. Recimo to ovako: sviđat će vam se prvih pola sata, a onda ćete početi opažati nedostatke. Ako Epic namjerava nastaviti raditi igre poput ove, najbolje bi mu bilo da se vrati na shareware trend, jer ovako ne ide.

NEW ORDER

Igrano na: PC 486/133, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	51%
Grafika	76%
Igrivost	42%
	EA/Epic Megegames
UKUPNO	42%
Min. konfiguracija: PC 486/50, 8MB	

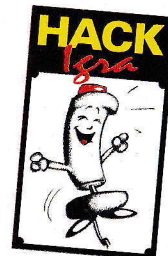


Terra Nova

Hrvoje Kablar

Strike Force Centauri

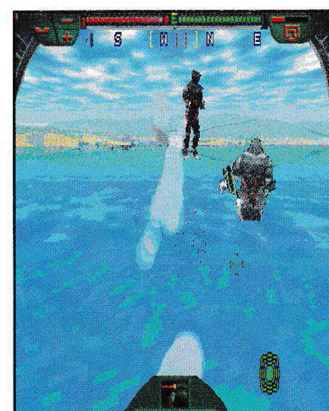
U prošlom smo vam Hackeru uz najavu za Terru Novu obećali i opis u jednom od sljedećih brojeva. Evo, upravo smo se dočepali konačne verzije te s velikim zadovoljstvom ispunjavamo zadanu riječ.

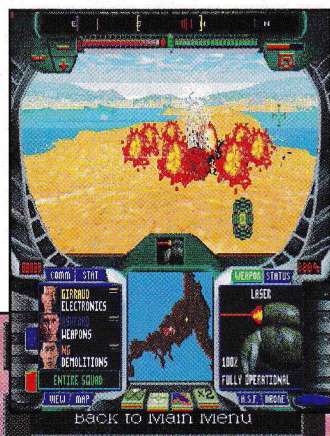


Terra Nova je mješavina više žanrova, ali ipak prevladava strategija i akcija. Ona miješa elemente Dooma i Duke Nukem 3d-a s elementima priče poput one u Wing Commanderu 3 ili 4, zatim strategijske elemente Syndicatea začinjene na kraju dobrom mjerom Mechwarriora. Ovakva je mješavina mogla ispasti ili kao gusti i bezukusni čušpajz ili kao sočna ukusna pizza. Srećom, rezultat je puno bliži ovom drugom jednostavno jer je sve napravljeno s pravom mjerom i kvalitetom, što nam vraća vjeru u noviju, sve češće tupu, generaciju igara.

Priča kao priča, ništa novo

Igra se odvija u dalekom 23. stoljeću. Prijašnje godine bile su obilježene borbom između Hegemonije Zemlje i koloniziranih Jupiterovih Mjeseca. Primirje je sklopljeno dogovorom - Jupiterovim kolonistima je dozvoljeno da koloniziraju bogate svjetove Alpha Centauri, ali s obvezom da sve fondove prepuštaju Hegemoniji Zemlje. Alpha Centurieva kultura je karakteristična kultura zasnovanu na sustavu klonova, koji između sebe poštuju zavjet mira. Međutim, pojavljuju se gusari koji vele da su poslani sa Zemlje. Kako bi se oduprijeli nadolazećoj prijetnji, klanovi osnivaju "Strike Force Centauri" uzimajući najbolje vojnike iz svakog klana. Vi igrate "Nikolu Ap lo" (da, baš Nikolu), koji je ujedno i vođa te elitne skupine.







*Kako je igra napravljena u niskoj rezoluciji (320*200 i 320*400), ovo su jedini trenuci u kojima možete uživati u pravoj SVGA grafici. Naravno, to su samo statične slike.*

Strike Force Centauri

Terra Nova ima sveukupno 39 misija, od kojih su prve dvije odlični turoriali, i na njima ćete najbolje upoznati novi revolucionarni sustav upravljanja. Kao što je i za očekivati, prve su misije jednostavne i najčešće ih obavljate sami, a napredujući dobivate sve teže i složenije. Pod vašom je kontrolom i četveročlana ekipa. Dakle, prije početka misija na raspolaganju vam je određen broj "wingmana", svaki sa svojim specijalnostima (oružje, eksplozivi, uništavanje objekata, elektronika, popravak i izviđanje) i drugim osobnim karakteristikama. Dapače, mnoge misije za svoje uspješno završavanje traže baš takve "specijalce". Možete još birati i kompletnu opremu, naoružanje, kao i osobno borbeno odijelo potrebno svim članovima Centauri tima. Ovisno o odijelu (ima ih više vrsta - scout, standard i heavy), mijenjaju se i vaše pokretačke sposobnosti. Vrlo je dobro pogođeno hodanje pri otežanom kretanju na obroncima brežuljaka ili vodenim klancima.

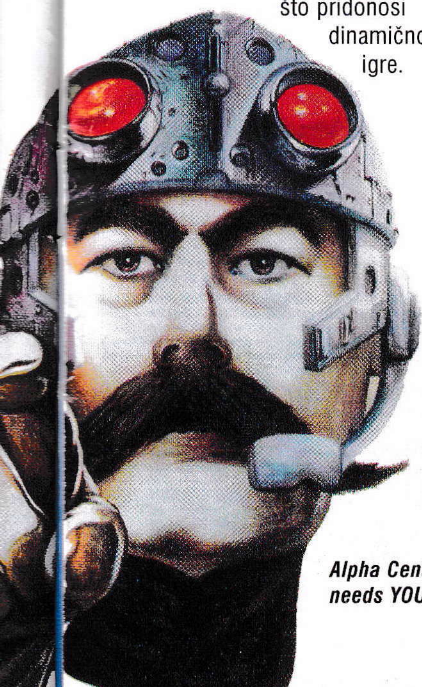


Ovo su samo 4 različita terena. U igri ćete ih naći na desetine i stvarno su realistično urađeni.

Osjećaj prostora i težine se mijenja ovisno o planetu na kojem se dotična misija odvija, jer svaka ima svoju gravitaciju i količinu G-a pod sobom. Međutim, važno je reći da niste ograničeni samo na hodanje odijela su opremljena lakim raketnim motorima koji vam omogućuju kratkotrajno letenje (vrlo korisno za izviđanje i izbjegavanje neprijateljskih projektila).

A sada film počinje

Većinom ćete između misija gledati neinteraktivne video sekvence koje autorima pomažu da razviju specifične karakterne osobine pojedinih članova tima kao i zaplet čitave radnje. Među vojnicima razvija se napetost prvenstveno radi rivalstva među klanovima, ali i zbog drugih motiva. Kako se igra razvija, počinje se javljati i sumnja da postoji izdajica među članovima tima, i to je glavna okosnica radnje. Kao dodatak tu je i stalna prijetnja otvorenim ratom s Hegemonijom, što rezultira pravim moralnim dvojbama i sukobima. Gluma nije ništa posebno, ali zadovoljava standarde igračke industrije. Filmovi traju svega nekoliko minuta, što pridonosi dinamičnosti čitave igre.



Alpha Centauri needs YOU!

Skinite čarape jer 10 prstiju nije dovoljno!!!

Igrač upravlja svojim likom tipkovnicom i mišem. Kompletno kretanje obavlja se tipkovnicom, kao i biranje oružja (dimne granate, multi pulsar laseri, bacači raketa, ručnih bombi) i davanje zapovijedi članovima tima (za to koristite funkcijske tipke). Nišanjenje, navigacija po mapi i sve ostalo



skrolanje po izbornicima obavlja se mišem. Teoretski, miš se može koristiti baš za sve funkcije osim za kretanje, ali u praksi puno su praktičniji keyboard shortcutovi, koji se odnose na gotovo sve funkcije. Takav način upravljanja vrlo je kompliciran samo prvih nekoliko trenutaka, no odigravši one dvije tutorial misije koje vas vode korak po korak kroz sve funkcije stvar se počinje doimati vrlo intuitivno i jednostavno. Naravno dvije ruke će ipak uvijek biti zauzete, a ponekad ćete trebati i nešto "treće", no vjerujem da ćete se vrlo brzo snaći. Što se tiče tehničke izvedbe, igra se dovoljno brzo odvija u niskoj rezoluciji dok će vam za višu (320x400), pogotovo u fullscreenu, trebati 16 Mb Rama i nešto brži procesor (barem Pentium 90). Efekti poput bljeskanja gromova, padanja kiše i snijega, površinskog



svjetlucanja jezera, kao i efekti piromanskih eksplozija toliko su dobro napravljeni da će vas tek zvuci ovozemaljskog svijeta (mamino lupanje po vratima vaše sobe) vratiti u stvarnost.

TERRA NOVA

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: PSX

Zvuk	84%
Grafika	86%
Igrivost	85%

Virgin

UKUPNO 87%

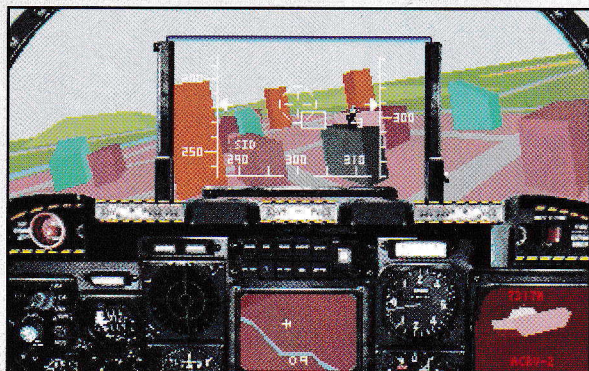
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Strategijski dio sastoji se u biranju vaših wingmana, zatim vašeg i njihovog osobnog naoružanja ali i drugih korisnih sitnica. Da li ste gledali novog Jamesa Bonda?



A-10 Tank Killer

Mirko Mihalj

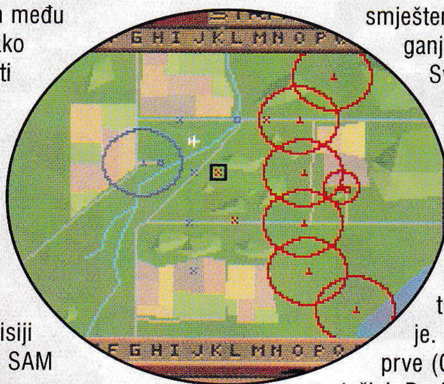


Želite odigrati jednu odličnu simulaciju, a imate samo 386-icu, 286-icu (VGA obvezna) ili Amigu 500 predlažem vam A - 10 Tank Killer.

Sam naziv igre sve nam govori - većina je ciljeva na zemlji dok će se letjelice (MIGovi i Mi24 HIND helikopteri) pojavljivati kao nužno zlo koje je najbolje izbjegavati kadgod je moguće. Nažalost, par puta ćete morati prihvatiti borbu s njima da biste završili misiju.

Grafika i zvuk

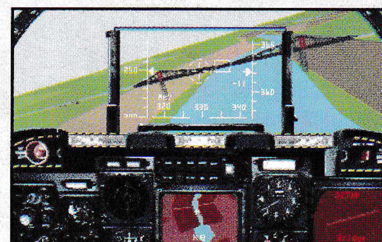
Mada je ovo metuzalem među igrama (1989.), grafika je tako dobra i detaljna da će zadiviti svakoga tko se barem jednom vine u "nebeske visine". Ta detaljnost se posebno ističe u misiji Wingman gdje ćete s još dva zrakoplova istog tipa morati uništiti zračnu luku i skladište. Posebno je veličanstven prizor u istoj misiji kad vaši wingmani napadaju SAM lansere, a vi se u niskom letu obrušavate nad pistu i ciljate na dva MIGA koji pokušavaju uzletjeti. Ipak, postoji jedna fora koja mi se jako sviđala. Naime, kad se obrušite nad kakav tenkić i raznesete ga može vam se dogoditi, zavisno od položaja zrakoplova (visine, udaljenosti od mete...) da proletite kroz dim koji je sve što je ostalo od nekadašnjeg oklopnjaka.



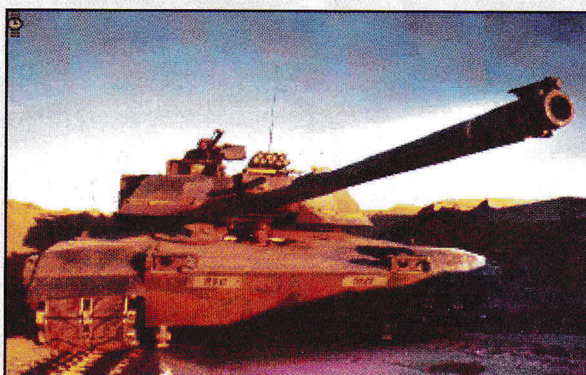
Zvuk je sasvim solidan, glazba prosječna, ali sve to nadoknađuju zvučni efekti prilikom ispaljivanja raketa, pucanja iz topa, raznih eksplozija.

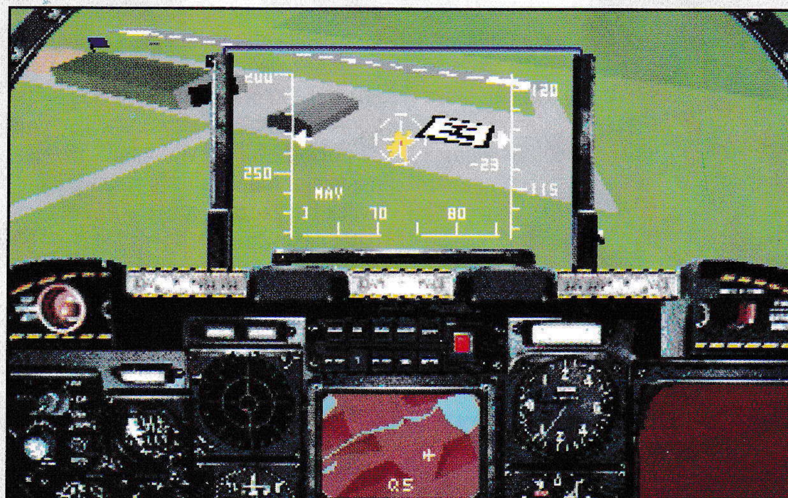
Igra

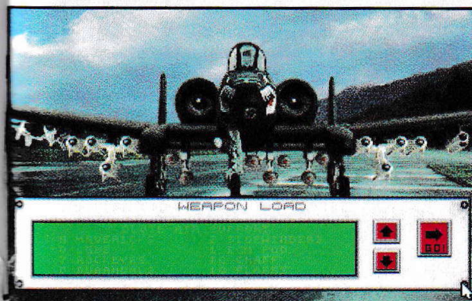
Zovete se BU RAYAN i kapetan ste američkih zračnih snaga smještenih u Europi. Na raspolaganju vam je 6 misija i trening. Svakom igraču koji bude okušao svoje letačke sposobnosti u ovoj igri predlažem da prvo prijeđe trening i upozna se s karakteristikama zrakoplova i oružjem kojim će rukovati. Kad ste gotovi s treningom, na redu su misije. Predlažem da počnete od prve (CITY) jer su poredane po težini. Posljednja je pravi užas (proveo sam više sati uz nju nego uz sve ostale). Prije svake misije se pojavljuje onaj isti tip s čudnom kapicom, koji



vam je na treningu bio od velike pomoći, i izvještava vas o situaciji i zadacima . Inače, svaka misija ima 2 cilja - glavni i sporedni, ali nemojte da vas taj raspored zbuni jer se u nekim misijama mora izvršiti prvo sporedni, a tek potom glavni. Sve ostalo ovisi o vama. Sjedate u cockpit i polijećete iz baze koja se u misiji BRIDGE BUSTING nalazi pod izravnim zračnim napadom. Prilikom leta pritiskom na tipku M dobijate detaljnu mapu na kojoj su locirane sve jedinice i baze te je moja preporuka da ih čim prije uključite jer od toga može zavisiti uspjeh vaše misije. Zrakoplovom je prilično jednostavno upravljati, ali to nimalo ne umanjuje realističnost igre. Za one perveznjake koji se vole iživljavati nad računalom postoji opcija pomoću koje mogu uživati u omiljenom hobiju. Tako vaš zrakoplov može postati neuništiv, a vi izletjeti na



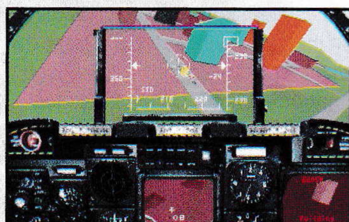




bojište i uništavati sve ispod vas i oko vas. No, to brzo dosadi. Naoružanje je dosta raznovrsno. Tako, osim topa koji ima dovoljno municije za svih šest misija, imate i tri vrste raketa i dvije vrste bombi. Najviše ćete se služiti MAVERICK raketama (za vozila), ali budite štedljivi jer ih je u kasnijim misijama uvijek malo. I na kraju nekoliko savjeta: U sukobu s letjelicama pokušajte im prići s leđa da biste se izvukli neozlijeđeni. Pri napadu na postrojenja, prvo uništite SAM lansere koji su načičkani oko njih (razlog pogodite sami). Mavericke čuvajte za SAMove, a za ostala vozila (tenkovi, kamioni) koristite top, s toga vam je potrebna određena vještina u gađanju (top je prilično neprecizan, ali zahvaljujući natalnoj paljbi može biti vrlo efikasan). I što još reći, nego poletite i uživajte u najboljoj simulaciji iz onih vremena.

"Imam 15 godina i učenik sam 1. razreda opće gimnazije Katoličkog školskog centra u Sarajevu. Prvu igricu zaigrao sam 1987. dobivši dobrog starog Spectruma. Iako sada nemam računalo, tjedno provedem 5-6 sati uz 286-icu, koja na svu sreću ima VGA karticu pa, osim onih najstarijih igara, mogu igrati i one malo novijeg datuma (Civilization, Colozation, Dune 2)." Ovako nam piše Marko, a mi ga pozdravljamo i želimo da što prije dođe do svoga računala na kojem će satima moći igrati najnovije i najbolje igre.





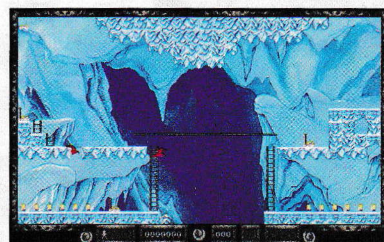
Lode Runner



Dragan Stanojević

Sjećate li se starog, dobrog C64 i njegove konkurencije? Već tada ste mogli zaigrati Lode Runnera. E, pa za one koji se sa žaljenjem sjećaju tih vremena, a i za one koji se žele dobro zabaviti došao je opet naš stari Lode Runner, ali u Windows okružju.





Zadatak je ostao isti, sakupiti zlato na ekranu. Grafika je nešto što se kod ove igrice ne može lako previdjeti (u rezoluciji 800x600). Igrivost je u najmanju ruku zarazna.

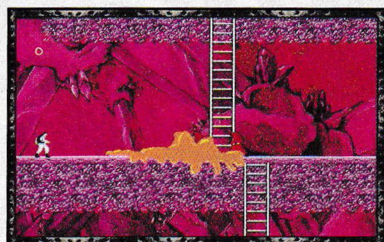
Igricu je napravila tvrtka Dynamix, dolazi na 4 diskete. Premda je beta verzija (Beta Version 1.04a), potpuno je igriva. Od helpa možete dobiti pomoć tj. kad postavite kursor na površinu određene funkcije, pojavit će se prozor u obliku balona s kratkom, ali vrlo razumljivom porukom. Igru mogu igrati i dva igrača, ali ako vam nisu u blizini prijatelj ili prijateljica, bit će vam zabavno i samom. Može se igrati preko tipkovnice, miša ili joysticka. Ima dosta nivoa, oko 110, ali neke je nemoguće prijeći (posljedica beta verzije). No to su rijetke iznimke, naišao sam samo na jednu. Moguće je editirati vlastite skupine nivoa koje zatim možete učitati u uvodnom ekranu i normalno igrati.

Postoje i animirani dijelovi igre, između pojedinih nivoa ili u uvodnom ekranu u padajućem izborniku Debug1. Linija padajućeg izbornika je skrivena tijekom igre, a poziva se jednostavnim postavljanjem strelice miša na gornji rub ekrana.

Editiranje nivoa je prilično jednostavno. Možete birati između 10 pozadina koje ujedino određuju i sam izgled nivoa.









Bila jednom jedna...

Kristijan Žibreg

Vjerovali ili ne - Amiga Technologies više nije u vlasništvu ESCOM-a. Bez panike, naš izvjestitelj Kristijan ide tragom vijesti i pokušava dokučiti što se to kuha u Amiginom loncu. I kao da to nije dovoljno bezobzirno, stavlja svoj život na kocku da bi došao do brižljivo čuvanih fotografija novog Amiginog čeda pod radnim nazivom Walker. Sa Hackerom ste uvijek u toku!

Došla je tiho i postala legendom - Prijateljica. Amigaši su svoj pravi test doživjeli propašću Commodorea kad su se korisnici, poduzeća koja žive od Amige, novinari i kritika ujedinili želeći podržati Amigu jer su vjerovali da postoji "život nakon života". I bili su u pravu, sve dok se zli duh nije opet probudio. Vijest je odjeknula poput bombe: AMIGA TECHNOLOGIES JE NA PRODAJI!!! Internet je već za nekoliko dana bio pun zlosutnih komentara "samozvanih proroka", a Amigaši su se pripremali na još jedno pakleno proživljavanje. No, službeni su komentari Amiga Technologiesa (u daljnjem tekstu AT) smirili situaciju i poslije ovog događaja Amigina budućnost izgleda još svjetlije. No, idemo redom.

...PRODANO... za 40 mil USD-a...

13. travnja je u Londonu na ponovno pokrenutom World of Amiga sajmu održana konferencija za novinstvo i Petro Tyschtschenko, predsjednik Amiga Technologiesa je izjavio: "Kada smo 1995. preuzeli Amigu, ESCOM je bio odličnog financijskog stanja. Poduzeće se širilo i osnovan je odjel za multimediju te AT kao samostalno poduzeće u ESCOM-ovom vlasništvu. Ubrzo je pokrenuta proizvodnja osnovnih modela, A1200 i A4000, na što smo osobito ponosni, a tada donijete strateške odluke su spasile Amigu od sigurne propasti. No, loša božićna sezona i nova ulaganja su nepovoljno djelovali na ESCOM koji je u prvom kvartalu izgubio 40 mil. USD-a. Uprava je hitno smanjila ulaganja i zatvorila mnoge odjele, a nama su ukinute financije za oglašavanje i razvoj. Za uspješni nastavak posla hitno smo morali naći drugi izvor financija i osobno sam razmotrio mnoge mogućnosti, no VIScorp pruža najbolje mogućnosti razvoja. Sa njima smo surađivali gotovo od početaka - oni su bili prvo poduzeće u svijetu koje je kupilo patente Amiga tehnologije, a njihov kapital i razvijeni R&D odijel (razvoj i istraživanje) osigurava nam uspješan nastavak poslovanja."

Radni naziv: **Walker**
Procesor: **MC 68030 (sa MMU)**
Radna frekvencija: **40 MHz**
Memorija: **2 Mb CHIP+4 Mb FAST**
Koprocesor: **podnožje za PGA izvedbu MC 68882 koprocesora na 40 MHz**
Standardne jedinice: 4x CD ROM interne izvedbe po ATAPI standardu, HD disketna jedinica kapaciteta 1.44 Mb pod PC zapisom ili 1.76 Mb pod AmigaDOS zapisom
Nova proširenja: **brzi paralelni port, 2 serijska, PDS (Processor Direct Slot), expansio bus (prima sve Amigine kartice ili posebnu karticu sa dodatnim slotovima, ovisno o potrebi)**
OS: **Workbench V3.2 (ispravljeni bugovi, face-lift, moguć MagicWorkbench kao standardni dio Workbencha)**
Napomena: **Amiga Walker će imati odvojenu tipkovnicu i kućište s ugrađenim ispravljačem. Moći će se standardno priključivati tvrdi diskovi te CD ROM i disketne jedinice po PC standardu, a kompatibilnost sa postojećim softverom je zajamčena.**



VIScorp - Phoenix strategija

VIScorp (Visual Information Services Corp.) je američka tvrtka koja se bavi novim rješenjima za interaktivnu televiziju i set-top box uređaje. Interaktivna televizija (ITV) je potencijalno ogromno tržište sa velikim profitom, pogotov u USA, a VIScorp na tom tržištu nastupa vrlo agresivno i profesionalno. Cilj im je postati i vodeći proizvođač set-top box uređaja pa su stoga na vrijeme krenuli s razvojem uređaja koji će im osigurati veliki odmak od konkurencije. Zbog toga su u prosincu prošle godine kupili licencu na Amiga tehnologiju koja im omogućuje izradu jeftinih uređaja velikih mogućnosti. Većina VIScorpovog razvojnog tima je prije radila u Commodoreu pa tako imaju temeljito znanje Amiginog hardvera i OS-a. Kako u VIScorpu nisu željeli da njihov dobavljač stane sa razvojem njima potrebnog hardvera, u pravo vrijeme su uskočili u igru i kupili AT za nevjerojatnih 40 mil. USD, a ESCOM je zadržao samo pravo na Commodoreov logo i ime. Struktura AT-a ostaje kao i prije, samo se mijenja vlasnik.

Bill Buck, direktor VIScorpa, je izjavio: "naša namjera za kupnjom AT-a proistječe iz divljenja Amiga tehnologiji, njenoj važnosti za VIScorpov dugoročni biznis i uvjerenja da Amiga može, poput Phoenixa, ustati iz pepela i postati profitabilna tehnologija budućnosti". VIScorpu su punu podršku dali gotovo svi proizvođači Amiga hardvera i softvera, savjetujući i predlažući smjernice za daljnji razvoj Amige. Zbog toga Bill želi pobliže upoznati Amigaše pa poziva sve korisnike, dilere, proizvođače i novinare na skup u Touluseu, Francuska, 19. svibnja da bi utvrdio kakvu podršku uživa Amiga i u skladu s tim odluči o njenoj budućnosti. VIScorp poziva što širu publiku na događaj o kojem se govori kao "posljednjoj šansi za Amigu". To će biti neviđen skup Amiga entuzijasta koji će sigurno uvjeriti Billa da se za Amigu isplati potruditi. Oni koji si ne mogu priuštiti put u Francusku još uvijek mogu zatrpati VIScorp pismima podrške na adresu elaffontŽpratique.fr ili posjetiti VIScorpov WEB site na

URL-u www.vistv.com. Bilo kako bili, nema mjesta za paniku, u što nas uvjerava i Carl Sassenrath, direktor softverskog odjela pri VIScorpu te bivši Commodoreov inženjer (radio je na razvoju Amiga DOS-a): "Ljudi ne bi trebali brinuti. Svi smo mi ovdje Amiga entuzijasti. Za razliku od ESCOM-a, pa čak i Commodorea, mi u svom razvojnom odjelu nemamo niti jednog PC inženjera jer smo gotovo svi u timu radili na projektiranju Amiga u Commodoreu". Carlu možete poslati mail na adresu carlŽsassenrath.com ili carlŽvistv.com jer osobno odgovara na većinu pisama, ili možete posjetiti njegov home page na www.sassenrath.com ili www.vistv.com.

Kristijan, naš suradnik za Amiga pitanja je upravo u izravnom razgovoru s Petrom Tytschenkom (vidi sliku) saznao da je poduzeće Amiga Technologies otkupljeno za 280 mil. USD-a od Sege koja želi iskoristiti Amiginu tehnologiju za svoj veliki come-back. Sega će i dalje razvijati Amige, no maknut će joj sve nepotrebne jedinice (tipkovnicu, disketnu jedinicu, miša) i ostaviti samo specijalne čipove i CD ROM. Segina nova konzola bazirana na Amiginim čipovima će se zvati Sega Andromeda i upravo se reklamira kao "Sony PSX killer". Oprostite, upravo su stigle najnovije vijesti od Petra Tytschenka: sva prava na Amigu je za pola milijarde USD-a upravo otkupio Genius, poznati proizvođač miševa, koji želi iskoristiti Amiginu tehnologiju za svoju novu generaciju mouse padova. Ah, ne, stigla je najnovija vruća vijest zbog koje smo morali zaustaviti rotaciju - Amiga Technologies su upravo od Geniusa otkupili sami sebe, tako da je sada ponovno sve u redu.

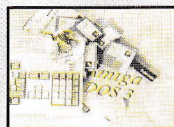


Hardver za iduće stoljeće

Istina je da projek Walker kasni na tržištu nekih par godina. Ono čime AT-ovci planiraju ponovno Amigu vratiti u sam vrh je PowerPC projekt. Zašto mijenjati procesor? Motorola je prije nekoliko godina prestala razvijati svoje procesore iz serije 68000, a 68060 je posljednji iz te serije. Mada velike snage i napredne arhitekture, brzina mu je upravo na granici današnjih zahtjevnih multimedijalnih aplikacija koje lijepe teksture u realnom vremenu, crtaju grafiku u milijunima boja itd. Amigaši koji žele ugraditi tu zvijer morat će odvojiti dosta love za neku Blizzard 1260 ili Cyberstorm 060/50 karticu. Zbog toga je postalo jasno da treba izvršiti migraciju na jači procesor, ma koliko to riskantno bilo, što je Apple odavno shvatio i učinio sa svojom serijom PowerMacova. U AT-u je odluka pala na PPC procesor zbog niske cijene te podrške IBM-a, Applea i Motorole, koji zajednički promoviraju CHRP (Common Hardware Reference Platform) tj. standard koji bi trebao omogućiti da na bilo kojem PPC kompatibilnom računalu pokrećete nekoliko operacijskih sustava (IBM UNIX, Apple System, OS/2, Windows NT, Amiga Workbench?). Power Amiga je izlaz za budućnost jer će Amigi priskrbiti ogromnu bazu PC kompatibilnih programa uz nevjerojatno podizanje performansi postojećem Amiga softveru zbog snage koju pruža RISC arhitektura. Štoviše, PPC procesor bi Amigi trebao donijeti naslov jedne od najbržih desktop radnih stanica uopće! Prve Power Amige bi se na tržištu trebale pojaviti početkom 1997, a već sredinom ljeta će se pojaviti kartice sa PPC procesorom za postojeće Amige. Paralelno sa Power Amigama, najbolji AT-ovi inženjeri razvijaju novi OS sa toliko očekivanim face liftom, podrškom Internetu i inim modernim tehnologijama. Za uspješno ostvarenje Power projekta je vjerojatno najvažnija suradnja AT-a sa vodećim proizvođačem ubrzivačkih kartica za Amigu - Phase 5 digital products.

Get your phasers ready...

U Phase 5 digital products su 1993. godine stvorili Fastlane Z3 (prvi Zorro-III-DMA kontroler), 1994. su na tržište izbacili Cyberstorm 060, prvu ubrzivačku karticu sa MC 68060 procesorom, a prošle godine su definirali novi standard za Amiginu grafiku predstavivši CyberVision64 grafičku karticu te pripadni CyberGraphX softver. Ovo uspješno njemačko poduzeće je vjerojatno najpoznatije po svojim popularnim Blizzard ubrzivačima za A1200 i A4000 koji su definitivni "best-buy" po mišljenjima mnogih uglednih časopisa. Ovakvi uspjesi su mogući zahvaljujući iskusnom inženjerskom timu koji radi sa Amigom još od pojave A1000 nekih 10 godina unatrag. AT i phase 5 upošljavaju sav svoj inženjerski potencijal u senzacionalni PowerUP projekt kojim će 1996. Amiga kročiti u iduće desetljeće računalstva. Kao što sam već naveo, sredinom godine će ovo poduzeće omogućiti i vlasnicima A1200, A3000 i A4000 prelazak na PPC procesor bez kupnje nove Amige. U početku će biti dvije varijante: s procesorom MP603e te MPC604, oba na taktu od 100-150 MHz. Ostale kartice su u fazi razvoja, poput high-end zvijeri s moćnim 64-bitnim superskalarnim procesorom MPC 620 na 300 MHz, što će Amigi donijeti dovoljno snage da se uhvati u koštac sa zadacima kojih se ne bi posramile ni profesionalne radne stanice.

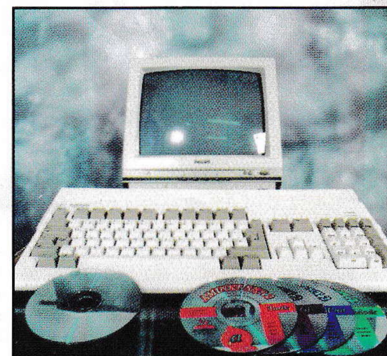








Kartice će imati 64-bitnu lokalnu sabirnicu i memoriju, a bit će proširive na industrijski PCI standard. Novi OS će biti u ROM čipovima ugrađenim na samu karticu. U početku će samo Exec i multitasking rutine biti prevedene na "native" kod, na čemu će se vrtjeti softverski emulator 68k procesora koji će u emulaciji pokretati ostatak rutina OS-a te programe. S vremenom će se, kao i kod PowerMaca, kompletan OS prebaciti na native kod, što će dodatno ubrzati performanse. PowerUP projekt već podržavaju velikani poput Almathere, Maxon Computer, ProDad, SoftWooda i ostali, koji već sada rekompajliraju svoje aplikacije na PPC kod, što će Power Amigi već pri samom startu dati bazu vrlo brzih i strateški važnih programa koji se vrte u native kodu procesora (podršku kod prebacivanja aplikacija na native kod daje i Motorola svojim iskustvom i pomoćnim programskim alatima). I za kraj: phase 5 nudi svim kupcima koji su ove godine kupili neku njihovu ubrzivačku karticu specijalni popust kod kupnje PowerUP kartica (vlasnici ubrzivača sa 68060 procesorom će uživati još veći popust). Što reći, osim da je ovo pravi trenutak da se počastite nekom od odličnih Blizzard kartica i uljepšate si dane čekajući na Power Amigu...



Dodatak za tekst s prethodne stranice...

ITV - TV budućnosti

Philo T. Farnsworth je prije šezdeset godina predstavio TV, no njegov čudesni izum je ostao isti do danas - vi sjedite, on prikazuje. No dobro, sada daljinskim birate programe, a kvaliteta slike je značajno poboljšana, no TV u biti ostaje pasivni sustav. Interaktivna televizija (ITV) to mijenja iz korijena uređajem koji izgleda kao mješanac između klasičnog TV-a i videa, a objedinjuju funkcije TV-a, teleteksta, telefona, filmova na zahtjev, elektroničke pošte, pristupa do informacijskih servisa poput Interneta, kupovanja preko mreže, igranja video-igara, ispisa ekrana na pisač itd. Zavalite se u naslonjač i naručite gomilu pizza... Nema problema, ugrađeni pisač će čak pljucnuti račun. Kladiti se na konjaskim utrkama i igrati igre poput Huga ili dajte svoj glas za nekoga u večernjem talk-showu. Znanstve-na fantastika ili što? Ne, sve je to moguće već danas, a procjenjuje se da bi ITV mogao biti posao stoljeća s obzirom na opću popularnost TV-a. Kako se ITV program uopće dovodi do korisnika? Pa, distribuiter emitira ITV shemu (program) sa svog servera kroz optički kabel brzinom od 1.2 GB/sek (klasični modemi su brzine tek 14.400 Kb/sek). Velika brzina prijenosa je potrebna zato jer se odjednom šalje nekoliko desetaka programa u obliku digitalnih audio/video tokova pa su tako ITV serveri vrlo snažna računala te ne treba čuditi što se firme poput Suna i DEC-a guraju na to tržište. U prijemniku (set-top box) se obično nalazi snažno računalo i sofisticirani OS jer ITV mora dekodirati primljeni signal i pretvoriti ga u audio/video signal koji razumije klasični TV sustav. Naravno, računalo mora imati i grafiku kako bi moglo na ekranu prikazivati ukusno dizajnirano sučelje, a obvezna je i podrška vanjskim uređajima poput pisača, igraće palice pa čak i tipkovnice ili mikrofona. Ne čudi zato što su Microsoft, SGI te HP vrlo zainteresirani, no Amiga je u velikoj prednosti: njen grafički hardver je jeftin i dizajniran u skladu s karakteristikama TV signala, a učinkovit i štedljiv OS se lako može uhvatiti u koštac sa nekoliko zadaća odjednom. Osim toga, Amigina tehnička rješenja već postoje dok se druga tek razvijaju. U VIScorpu su toga svjesni pa su već u prosincu prošle godine od AT-a kupili licencu za Amigin hardver i OS. ITV ima potencijalno ogromno tržište, što znači i velike zarade za VIScorp, a to će pozitivno djelovati na Amigu.

Amiga 1200

Vedran Relić

Kraljica kućnih računala

Kako u Hrvatskoj zadnjih godina nije bilo nekih ozbiljnih zastupnika ex. Commodorea, tako nije bilo ni literature na našem jeziku. Tada je izdavačka kuća Alfakompjuteri iz Zagreba odlučila prekinuti šutnju.

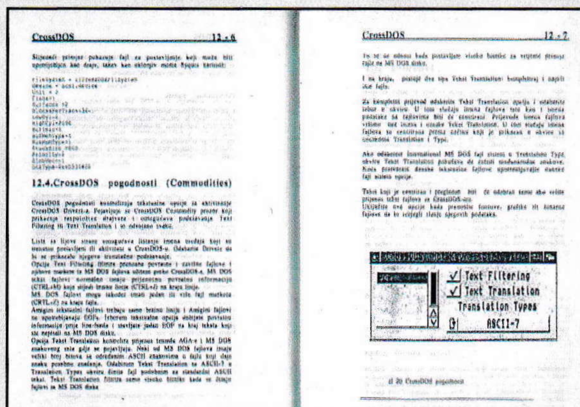
Izdavši prvu knjigu "Amiga, korak po korak", ovaj je izdavač razveselio mnoge amigaše. Nakon knjige "Amiga, korak po korak", izašla je knjiga "Amiga 600, veliko u malom". Time je izdavačka kuća Alfakompjuteri odlučila posvetiti isto toliko pozornosti i truda prema ostalim članovima iz porodice AMIGA, pa je na isti način opisala najbolje kućno računalo današnjice - Amigu 1200.

Svaki novopečeni korisnik računala dolazi u situaciju kada ga je strah pritisnuti neku tipku ili potvrditi neki zahtjev koji mu postavlja OS (Operativni Sistem). Bilo da je riječ o nepoznavanju načina rada računala ili značenja neke naredbe, vjerojatno ćete najprije otvoriti literaturu pristiglu s računalom (koja je za Amigu u 98% slučajeva napisana na njemačkom jeziku) te u njoj potražiti pomoć. Nažalost originalna uputstva su dosta štura i donekle nerazumljiva svakom običnom Amiga korisniku.

U knjizi "Amiga 1200, kraljica kućnih računala", koju bismo mogli svrstati u obaveznu lektiru za svakog AGA-ša, nalazi se puno lipih stvari. Već na nekoliko prvih stranica može



se vidjeti sažetak povijesti razvoja računala i informatike. Nakon objašnjenja osnovnih pojmova iz informatike i uvodne pričice, slijedi priča o Amigi 1200 iz koje se može iscrpiti puno korisnih informacija. Poslije par pročitanih stranica i pri pogledu na sadržaj uvidjet ćete da knjiga nije samo puki prijevod originalne amigine literature već da ima ono nešto što je razlikuje od ostalih, a to je jednostavan i vrlo prijateljski pristup čitatelju. Zbog već spomenutog user-friendly pristupa knjiga je naročito preporučljiva za djecu i mlađe korisnike. Knjiga obiluje porukama i savjetima koji će nekome zasigurno biti od velike pomoći i sigurno će se naći za svakoga po nešto.


CrossDOS 12 - 6

12.4.CrossDOS pogodnosti (Commodities)

CrossDOS 12 - 7

Ustupio:
Alfakompjuteri d.o.o.
tel.: 01/687-099

Slam Tilt

Goran Paulin

Kad nam je prije nekoliko godina 21st Century podario Pinball Dreams, ostali smo bez riječi. Kad se pojavio Pinball Fantasies, rekli smo samo "Wow!".

Kad smo ugledali Pinball Illusions, mislili smo da ne može bolje. Nismo bili jedini. Mislili su to i autori dotad najbolje Pinball trilogije. No, nismo bili u pravu. 21st Century pojavio se sada kao izdavač ustupivši prava na Pinball koncept nepoznatoj ekipi programera, grafičara i glazbenika - Liquid Concept, i trilogija je prerasla u kvatrologiju, fliper je dobio novo značenje.

Što Slam Tilt nije?

Slam Tilt nije 3D fliper, mada je to postalo popularno na PC računalima. Slam Tilt nije na CD-u.

Što Slam Tilt je?

Riječju, izvanredan. Nakon što igru instaliramo na disk i pokrenemo, pojavit će se uvodni dio. Međutim, koga briga za uvod, čak i kad ima rendani fliper u pozadini dok biramo opcije (!), kad smo tu zbog igre. Ipak, spomenut ću samo da nam opcije omogućavaju uvid u high score, redefiniranje tipki koje ćemo koristiti tijekom igre, povratak u DOS ili pak izbor jednog od četiri flipera poredana po njihovoj stvarnoj težini.



Teme?

Automobili, pirati, svemir i horror. Kakav je fliper? Fliper je MRAK! Sve najbolje iz zadnjeg nastavka Pinball trilogije preuzeto je iz originala (tu je čak i hires-lace ekran koji možemo uključiti po potrebi), ali je i poboljšano (tako, primjerice, pomenuti lace titra jedino pri horizontalnom skroliranju, kojeg ipak ima i pri igranju u visokoj rezoluciji). Jedan do osam igrača, tiltovi...



No, dobro. Sve je to poznato, već viđeno, ali zašto je NAJBOLJI?

Zašto? Zato jer ima smisla. Da, dobro ste pročitali. Ovo je prvi fliper kojeg ima smisla igrati jer... Slam Tilt nije običan fliper, Slam Tilt je fliper koji ima radnju. Nije cilj nabijati lopticu gore-dolje sve dok ne pobjegne, a ne... ovaj put se treba potruditi.

Prvi fliper, Mean Machines, cilj nam je voziti utrku. Pazite dobro što piše: VOZITI utrku. Aha! Igramo li Pinball ili Lotus? Hehe... Je li to sve? Nije. Ima još štošta... mogu vam samo otkriti da ćete na svemirskom nivou letjeti kroz unutrašnjost Zvijezde smrti (vidi Star Wars za detalje), da ćete na piratskom nivou potapati brodove... ostalo otkrijte sami.





*Zamjetno je da se 21 Century potrudio oko grafike pa isto tako kao i u Pinball Illusionsu možete igrati ovu igru u Hi Res (640*512) ili Low Res (320*256) u 256 boja.*



Grafika je perfektna. Zvuk je u skladu s grafikom, iste kvalitete. Izvođenje, igrivost, sve je čista petica...

Zvijezda je rođena. Opustite se, navucite zavjese, ugasite svijetlo, podmažite tipkovnicu i izvjesite na vrata natpis "Ne smetaj"... Vidjet ćete zašto.

Ustupio:
Megavision
Praputnjak 94
51000 Rijeka
tel: (051) 80-99-33

SLAM TILT	
Igrano na: Amiga 1200, 2MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	81%
Grafika	89%
Igrivost	86%
21 Century Ent.	
UKUPNO	88%
Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2MB	

Prehistorik

Goran Borotha

Vi, ugodno zavaljeni u svoju ležaljku, snivate jedan od svojih najdražih snova - finu, sočnu i slasnu šunkicu. No, iz sna vas budi vaš neumorni prazni želudac i tjera vas u akciju. Sve se to, naravno, događa u kameno doba, kad ste vi i vaša toljaga sve do čega vam je stalo, a druge su vam stvari zanimljive samo ako su i jestive.



To je uglavnom sav sadržaj ove igre u kojoj vi, kao anonimni neandretalac, lutate najzabačenijim dijelovima dragoga nam planeta u potrazi za hranom i avanturom, pritom ostavljajući iza sebe debeli trag svježe oglodanih kostiju.

Tu se nazire i glavni uvijet bez kojeg ne možete prijeći na sljedeći nivo:

morate pojesti potrebnu količinu hrane da bi se popunila za to predviđena crta pri vrhu ekrana. Krećete se strelicama, a toljagom (ili sjekirom) okolo mlatarate pomoću spacea. Već toliko spominjanu hranu nalazite u spiljama, i to u najraznovrsnijim oblicima. U spiljama nailazite i na razne dodatke koji vam olakšavaju život (opruga za puno veće skokove, bomba s "trenutnim paljenjem", štit, sjekira - puno efikasnija od toljage, sat - novo vrijeme, dodatni životi ...). Dodatke možete dobiti i lupnuvši Indijanca po glavi (Ne pojavljuje se baš često, a kad se i pojavi vrlo brzo nestane. Stoga čim ga ugledate krenite prema njemu).



Zavirite u pećine, tamo možete naći dosta hrane.



Računajte i na to da gubeći život gubite i poboljšanje. Da sve ne bi bilo opet tako lako, pobrinuli su se raznorazni neprijateljski raspoloženi stvorovi na nivoima (čak vas ni snjegovići ne puštaju na miru). Ali to još nije sve, na kraju svakog nivoa čeka vas dodatno iznenađenje - ogromni dinosaur koji vas baš ne voli. Prvog ćete srediti ako ga svom snagom luđački udarate po nozi, ali pritom morate paziti na male dinosaure koji bezglavo jure naokolo i ne čine se opasni. No, znamo da izgled često vara, tako će vam i oni čim vas dotaknu oduzeti jedan život. Iduću ćete zvijer (oveći nosorog) svladati tako što ćete, kad on krene prema vama, stati na oprugu (sredina ringa) i skočiti iza njega. Tek tada ga možete mirno udarati po repu (sve dok se on opet ne okrene), a onda sve ispočetka. Trećeg ćete svladati na istu foru samo što ćete ga ovaj put udarati po glavi.

Simpatična igrica za odmor od svakodnevnih briga.



Čuvajte se šiljaka i opakih dinosaura. Tu su još i veća smetala; medvjedi, koji su se upravo probudili iz zimskog sna.

PREHISTORIK	
Amiga 500/1200	69%
PC Atari 1040ST	
Krisalis	



HARDWARE SOFTWARE

EDINKOM

Posebna ponuda:

Konfiguracija za škole, fakultete, državne ustanove, računovodstvo, knjigovodstvo

Isporuka odmah!

AMD-133MHz - MULTIMEDIA	PENTIUM 75 - INTEL/TRITON
MB 486DX4/133, PCI 256K CACH SA INTEG. PCI EIDE + FDD + I/O CONTROLER	PENTIUM AMD 75 MHz INTEL TRITON PIELINE CASH INTEG. PCI EIDE + FDD + I/O CONTROLER
8 MB RAM, 72 PINS	16 MB RAM, 72 PINS
850 MB HDD WD	1,2 GB HDD WD
FDD 3,5" 1.44 Mb SONY	FDD 3,5" - 1.44 Mb SONY
MONITOR COLOR 14" LR, NI	MONITOR COLOR 15" LR NI ADI 4V
VGA 1MB S3 TRIO 64	VGA 1MB S3 TRIO 64
TIPKOVNICA BTC WIN 95 HR	TIPKOVNICA BTC WIN 95 HR
MINI TOWER KUĆIŠTE	MINI TOWER KUĆIŠTE
MIŠ +PODLOŠKA	MICROSOFT MIŠ + PODLOŠKA
5,082 kn	6,984 kn

Doplata za:
Intel Pentium 100MHz - 526 kn
Intel Pentium 120MHz - 1386 kn
Intel Pentium 133MHz - 3027 kn

CD ROM 6x SPEED	479 kn
SB 16 BIT OPTI	258 kn
60 W AKTIVNI ZVUČNICI	185 kn

ISPORUKA ODMAH!!!

JAMSTVO NA KONFIGURACIJE 18 MJESECI

Cijene su bez poreza na promet i plaćanje je isključivo na žiro račun!

10000 ZAGREB, OŽEGOVIĆEVA 19
tel & fax: 01 2334-528, 2338-224, 2330-997
žiro račun: 30105-601-19046

Nezbit

informatički sistemi & elektronika

Radićevo šetalište 10
Zagreb 1oooo
tel/fax: 01-271-934

VARIJACIJE SU MOGUĆE, NO ŽELITE LI NAJBOLJE PENTIUM RAČUNALO NA SVIJETU, IZBOR JE SAMO JEDAN !



GATEWAY2000

AKCIJSKA PRODAJA TRAJE DO 01.07.96.

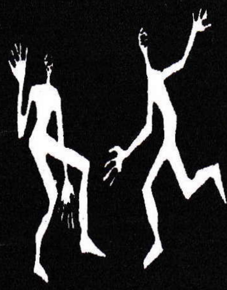
GATEWAY 2000 P5-100 MULTIMEDIA

- 16 MB EDO RAM SIMM
- 8 SPEED CD ROM
- 850 MB HDD WD EIDE
- STB 64V+ PCI SVGA 2MB
- MICROSOFT PS2 MIŠ
- WIN 95 CRO TASTATURA
- 15" TRINITRON COLOR
- ENSONIQ SOUNDSCAPE 16-BIT WAVETABLE ZVUK
- 100W AKTIV. ZVUČNICI + SUB BASS SISTEM
- WINDOWS 95, OFFICE PRO 7 I ENCARTA 96 CD ROMOVI

AKCIJSKA PRODAJA !

VPC: 14.900KN

BUDITE U TOKU SA VRHUNSKOM SVJETSKOM TEHNOLOGIJOM. PRIHVATITE SAMO NAJBOLJE !



FORMA GO-JA

Kaptol 21, 10000 Zagreb, tel/fax: 446-477
radno vrijeme od 9 -17
E-mail: zlatan.zuhric@otv.tel.hr



OVLAŠTENO PRODAJNO MJESTO

MULTIMEDIA

u punom smislu riječi

NOVO na našem tržištu: muzički software/hardware za MACA!

Cjelokupan asortiman tvrtke OPCODE po vrlo povoljnim cijenama

• najpovoljnija ponuda u Hrvatskoj, a i šire:

ETHERNET TRANCEIVERI 499 Kn

(uključeno 2,5 m kabla, terminator te priključak)

AKO JE MAC ŽELJA TVOJA TU JE ZA TEBE FORMA GO-JA !



računalska oprema

Ovlašteni prodavač



HEWLETT® PACKARD

stampači
scanneri
CD writeri

office automation

Panasonic

stampači
monitori

Vaš izvor kvalitete

Potočani 8 10000 Zagreb tel-fax 01 45 53 615



Ishar 2

Vedran Relić

Messengers of Doom



Mlađi čitatelji Hackera će, vidjevši riječ DOOM u naslovu, zacijelo pomisliti da ova igra ima neke veze s dotičnom riječju. Na sreću, igra nema nikakve veze s doomolikim igrama jer riječ je o drugom dijelu serijala FRP igara programerske kuće Silmarils pod naslovom Ishar.

Radnja ove igre se odvija na arhipelagu otočja Arborea. U dijelu pod imenom "Crystals of Arborea" pojavljuje se princ vilenjaka Jarel koji je krenuo u potragu za čarobnim kristalima sa nekoliko svojih vjernih podanika. Velikom moći koju imaju kristali on se suprotstavio zlim silama Morgotha, boga Tame. Zajedno sa svojim vjernim članovima grupe obnovio je skladni život na otočju i poslao Morgotha u "vječna lovišta".

Jarel je postao vladarem zemlje koju je preimenovao u Kendoria. Pod njegovom vladavinom Kendoria je postala poznata po blagostanju i miru. Nakon Jarelove smrti, njegovi su nasljednici međusobnim borbama potpuno uništili ono što je on stvorio.



U dijelu poznatim pod imenom "Ishar - Legend of the Fortress", grupica avanturista putovala je Kendoriom u potrazi za Isharom, mističnom tvrđavom (riječ Ishar na vilenjačkom jeziku znači nepoznato). Pripadala je Kroghu, vražjem potomku Mogortha i vještice Morgule, koji je odgajan da cijelo stanovništvo pretvori u roblje. Nakon mnogo pustolovina, grupa je pronašla Ishar i uništila Krogha.

Ishar danas kao kulturni i intelektualni centar širi svoje ozračje preko cijelog arhipelaga Arborea kojeg čini sedam otoka - otok Kendoria i šest ostalih nazvanih po članovima Jarelove grupe.

Masovnim naseljavanjem ljudi iz Northlanda, Zach je postao najpoznatiji otok. Zahvaljujući brzom razvoju, danas predstavlja vrlo važan grad. Ostali otoci naseljavani su rasama



različitih stupnjeva razvijenosti. Jednog lijepog jutra novi vladar Ishara, Zubaran, primio je neobičnog posjetitelja... Alkemičar Jon, prestar da bi hodao svijetom, došao vam je priopćiti par korisnih informacija i udijeliti nekoliko savjeta.

Nakon što ste s Jonom popili poslijepodnevni čaj i izmjenili šale i pošalice, vrijeme je već da igra počne. U ulozi ste Zubarana, vladara Kendorie i gospodara Ishara. U daljini se naziru tri prilike i vi ćete pomisliti: evo meni prilike da s nekim popričam. Približivši se, uvidjet ćete da nešto nije u redu te da njima nije do "spike". Pogledate li na inventorij, ugledat ćete svog vjernog pratioca, mač Excalibur





Ovo nisu redarstvenici već punoljetni delikventi koje ruka pravde nikad ne stiže. Stoga ne čekajte čudo, već ih vi kulturno preodgojite.

Krčma je prepuna zgodnih vilenjakinja, pa ako se osjećate sretnim probajte i tu opciju.





Deluxe Rostfrei i nešto malo novca. Novac vam ne treba? Jedino vam preostaje da isučete mač i uzviknete: JA IMAAAAAM MOOOOĆ. Pretvorili ste se u hladnokrvnog ubojicu te s malo znanja i sreće pokazali da ste dorasli Highlanderu. Kad izbatinate i trećeg bradonju, žena, sva u bunilu, koju su dotični pretukli, reći će vam nešto i dati vam svoju ogrlicu. Švrljajući naokolo, potreseni ovim događajem, zaputit ćete se prema naselju nadajući se da ćete tamo pronaći barem nekoliko istomišljenika koji će vam olakšati situaciju u kojoj ste se zatekli.

Treba napomenuti da likove ne ocjenjujete i ne birate po njihovom izgledu i odjeći, već prema njihovim sposobnostima. Njihova bitna karakteristika je da tijekom vremena razvijaju prijateljske ili neprijateljske odnose među sobom. Na tu činjenicu morat ćete obratiti pozornost kad budete htjeli nekoga izbaciti iz grupe ili čak umoriti. Pri takvim odlukama, likovi iznose svoje gledište, a o vama ovisi da li ćete se pokoriti većini glasova ili pak biti tvrdoglavi i stvoriti grupu u kojoj nitko nikome ne vjeruje. Likove je najbolje regrutirati u krčmi jer je izbor zaista velik. U naselju ćete pronaći sve potrebno za uspješno napredovanje u igri. U trgovini kupite dovoljno hrane i odjeću, a u oružarnici štitove, strijele i lukove, a preostane li vam novca, možete uzeti i šljemove. Naoružani do zuba krećete u potragu za tvrđavom Ishar s jasnim ciljem: obraniti je od zlih sila tame.

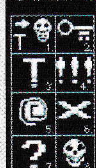
Ishar II je definitivno visokokvalitetna igra koja će vas zasigurno okupirati na duže vrijeme. Igra je grafički detaljno i lijepo uređena (verzija za A1200 napravljena je u 256 boja). Melodija potpomognuta zvučnim efektima može vas u kasne sate dobro naježiti, pa nije preporučljivo slušanje u Dolby Stereo Surround sustavu. Verzija za A1200 zauzima na HDD 2.8 Mb ili 4 diskete.



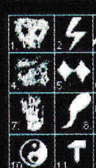
ISHAR 2	
Igrano na: AMIGA 1200, 2MB	
Druge platforme: PC	
Zvuk	71%
Grafika	76%
Igrivost	72%
Silmarils	
UKUPNO	74%
Min. konfiguracija: AMIGA 500, 1MB	



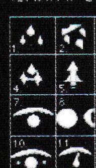
ISHAR II Specific Spells



ISHAR II Attack Spells



ISHAR II Defence Spells



ISHAR 2 Messengers of Doom



Pomoću ovih čarolija moći ćete zasigurno igru privesti kraju.



Touche: Adventures of the Fifth Musketeer

Patrik Pencinger

U jednom od prijašnjih brojeva opisali smo avanturu Touche. Pošto nam se jako svidjela, a nadamo se i vama, odlučili smo je prijeći, a rezultat našeg truda je pred vama...

Potražite ranjenika i razgovarajte s njim. Tu je i prosjak, popričajte i otkupite od njega srebrni novčić. Uđite u krčmu i tamo razgovarajte sa svima. Potucite se s banditima...

Ustanite iz kreveta, popričajte sa svima i izađite iz krčme. Pričajte s Henrijem i primite njegove usluge. Naredite mu da uzme tijelo. Otiđite do crkve i uzmite poruku od svećenika. Otiđite do štala (STABLES) i uzmite potkovu. Otiđite zatim do butika i ukradite iglu, potom do štaba mušketira i prijavite se šefu. Uzmite dinju (MELON). Pomozite šefu da nađe pismo - kopajte po papirima dok ne nađete BLANK PAPER. Kad ga nađete, upotrijebite ga sa svijećom. Tražite od šefa propusnicu za izlazak iz grada. Pokupite papir u blizini stola.

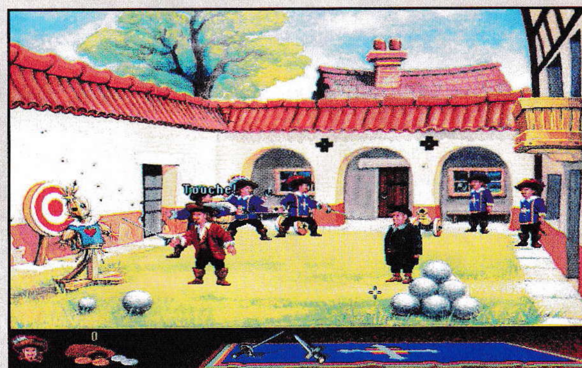
Izađite iz grada loveći ubojicu. Na stajalištu kočija uđite u hotel i idite spavati. Kad se probudite, pokažite svećeniku poruku koju ste prije dobili u crkvi. Otiđite do novootkrivene lokacije. Pitajte trgovca o fratrovim sandalama. Pokušajte ih popraviti, odnosno zašiti iglom. Otiđite u crkvu i tamo uzmite križ (CRUCIFIX). Razgovarajte s kardinalom, a potom uzmite sve preostale predmete. Vratite se ponovno u samostan(MONASTERY) i ondje prerušite Henrija u fratra (osim platna, morate mu dati sandale i križ). Recite mu neka pozvoni i uđe unutra. Ubojica će pobjeći. Potom ćete pronaći čudnu poruku (STRANGE NOTE) u bisagama i oporuku u jastuku (rasporite ga nožem). Vraćajući se u grad, bit ćete opljačkani. Pokušajte se popeti na drvo dok ne nađete sat. Tada otiđite ponovno mušketirima i ispričajte svima o avanturi 6 pukovnije (6th regiment adventure). Obećajte kapetanu da ćete vježbati gađanje, a učitelja mušketira pitajte sve o pištoljima. Otiđite ispred krčme i nožem odrežite uže. Razgovarajte s djevojčicom i ukradite maramicu. Proučite cvijeće. Izađite van, pokupite čekić i popravite ljestve. Otiđite potom do svoje hotelske sobe i pronađite loše pribijenu podnu dasku (loose floor board). Pregledajte je, naći ćete jedan franak u rupi. Kupite jeftin suvenir i razbijte ga čekićem. Ostatke (debris) pokažite učitelju, a potvrdu pokažite kapetanu.





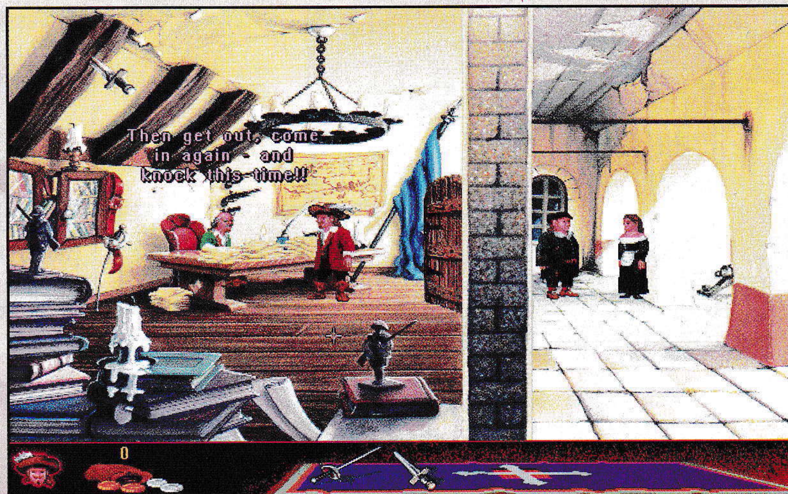
Otiđite u Le Mans. Uzmite kantu i raspored kočija. Uđite u grad i obiđite sva mjesta. Otiđite na ispovijed, a potom posjetite krčmu. Pitajte kockara za lozinku (password). Ukradite cvijeće i uđite u cvjećarnicu. Kažite lozinku i uđite u tajnu sobu za kockanje. Razgovarajte s igračima. Izađite i opet razgovarajte sa





Kad osjetite da ste zapeli negdje u igri, pokušajte si olakšati napetost vježbanjem na lutci sa štapom.





ženom. Pitajte je sve vezano uz "Venus flytrap". Posjetivši kurtizanu, spazit ćete cipele iza zastora. Obećajte lopovu da ćete mu pokušati vratiti talisman. Kad vas uhvate, razgovarajte s jednim od bandita. Potom razgovarajte s cigankom (Gipsy) i dajte joj raspored i sat. Dobili ste poruku!

Otiđite u St.Quentin i bacite lubenicu u rijeku. Uđite u krčmu i razgovarajte sa svima. Naložite barmenu da posluži viski vojniku. Potom razgovarajte s njim i recite mu neka naredi vojnicima da puste normalne unutra. Razgovaraj-te s pjesnikom i pokažite mu Juliettinu maramicu. Na izlasku uzmite pjesmu i dar od barmena. Otputujte u Rouen.

Iskoristite štap na Juliettinom balkonu i pročitajte joj pjesmu.

Ukradite parfem. Izađite. Oslobodite vješticu koristeći sapun na stocks te joj dajte parfem. Pokupite bananu. Otiđite u Pariz. Tamo zamijenite staru bocu za vino i dajte ga ženi sa stolicom. Uzmite stolicu i dajte je pekaru, kruh prodavaču sira, a sir prodavaču štakora. Prženog štakora dajte Urchinu, a na kraju ga nahranite bananom. Zamolite dječaka da vam pokaže put do kancelara.

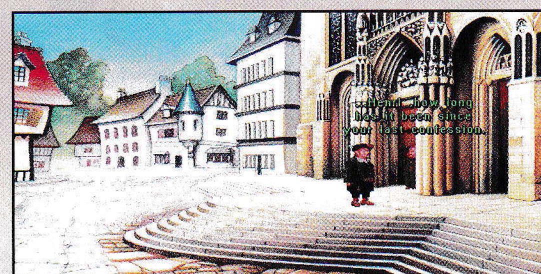
Pitajte čovjeka na putu o ženi koja je ušla i dobit ćete njeno pismo za sastanak. Pročitajte ga. Dajte ga Juliettinom ocu. Sada se možete sastati s njom bez problema. Popričajte i poklonite joj cvijeće...Čini se da su joj drage orhideje...Uzmite kliješta iz štale (sa zida) i pomoću njih dohvatite ključ iza vratiju. Otvorite vrata i oslobodite Da Vinchija.

Otputujte u Le Mans i uđite u trgovinu oružjem. Pomiješajte toplu vodu s konjskim linamentom (horse linament). Sada upotrijebite kadu s trgovcem (vendor).

Uzmite željeznu turpiju (iron file). Otiđite do cvjećara. Pokažite označenu kartu kockarima. Otiđite do štala i obojite cvijeće. Dajte lažne orhideje Julietti i posjetite kancelara. Otiđite natrag u Ruoen i pročitajte poruku na vratima vašeg "štaba". Pomiješajte PLACARD (plakat) sa štapom od potrganih ljestava (kod Henrija je!). Stavite sada CLOTH u Paulovu juhu (lonac u krčmi). Otiđite do novootkrivene lokacije i popričajte s kapetanom. Prerežite uže, upotrijebite ljepljivo platno na čamcu i otiđite njime do dvorca.. Pazite sada ovo... upotrijebite svijeću na vašem nožu (prvo pručite CANDLESTICK), potom stavite nož u bravu. Upotrijebite turpiju na nožu, kako biste napravili ključ. Otvorite vrata i ušuljajte se unutra. Recite Englezu da je lijepo vrijeme i svima recite lozinku. Pitajte djevojku iza bara o meniju i pročitajte ga.

Vratite se čamcem natrag do kapetana i dajte mu planove. Juliette je oteta. Pretražite njezinu škrinju da biste našli čarape (STOCKINGS).

Dajte formulu kovaču koji ima kantu punu ugljena. Uzmite ugljen i bacite ga na vatru. Vratite se u Rouen i otvorite štab ključem. Uzmite zastavu iz kapetanove sobe. Otiđite do crkve koja je sada otvorena. Zavežite uže za jednu od svijeća i nakon kratke animacije pokupite



... jutro u Rouenu... Tek ste se probudili, a već ne znate što ćete... Zato smo mi tu s rješenjem!

metalnu ploču. Otiđite do da Vinchyjeva broda i upotrijebite STOCKINGS, metalnu ploču i vrući ugljen za pokretanje stroja. Zatim otplovite do dvorca. Prevarite čuvara pravilnim razgovorom. Proučite BUSTS... i pričajte s Juliettom. Dajte joj vještičin napitak. Pokupite nosove s poda. Upotrijebite SACK da biste nahranili krokodile. Pokupite lanac s mačem, zakvačite ga za kuku i konačno ga bacite u zamku. Osluhnite ispred vratiju i uđite u tajnu sobu. Pročitajte sve knjige i popričajte sa stražarem. Hipnotizirajte ga. Provjerite sve posude, pročitajte veliku knjigu, pokupite kredu i upotrijebite je na knjizi.

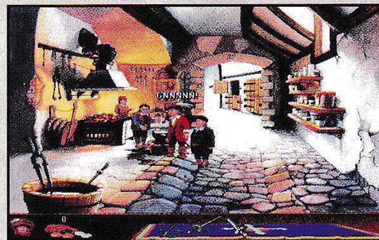
kraj-

Što reći još o ovoj avanturi? Napravljena je po receptu koji ne zastarjeva! Izvrsne grafike i zvuka. Loše je samo to što možete "zaglaviti". Nismo vam otkriti baš sve detalje, pa će biti posla i za vas.

Do sljedeće avanture!

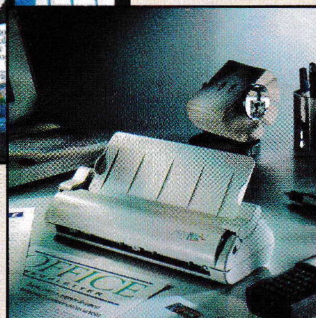
Grafika je iznimno detaljna i "čista".











Skeneri

Zahvaljujući svojim pristupačnim cijenama, skeneri su postali vrlo popularan i gotovo neizostavan dio pri kupnji računalne opreme. Danas razne Windows aplikacije omogućuju korisniku da u svoj tekst ili bazu podataka ubacuje razne slike, a u kombinaciji s modemom i printerom, vaš skener može potpuno zamijeniti postojeće fax uređaje. Mnogi uredi, da bi se riješili gomile papira, skeniraju dokumente, a zatim ih tako skenirane pomoću CD-ROM snimača pohranjuju na CD-ROMove. Ukratko - skener je danas postao nezamjenjiv dio suvremenog ureda (i doma).

Što je bitno pri izboru skenera?

Bitno je znati da li je skener "crno-bijeli" (grayscale) ili u boji. Naravno, bitna je i njegova namjena. Ukoliko vam skener služi za pohranjivanje i faksiranje dokumenata, tisak na crno-bijelom štampaču, onda vam crno bijeli skener može adekvatno poslužiti.

"Dubina" boje u bitovima je drugi parametar. Tako crno-bijeli 4-bitni skener skenira u 16 nijansi sivog, 8 bitni u 256 nijansi sivog, dok današnji kolor skeneri omogućuju skeniranja u 16,7 miliona boja ili u dubini od 24 bita pa i više. Ako imate štampač u boji, poželjno bi bilo da imate kolor skener. Želite li da se skenirane slike koriste za multimedijalne prezentacije na vašem PC-u, onda će vaše slike najčešće trebati biti skenirane u 256 boja. Naravno skenirana slika u 16,7 miliona boja zauzimat će tri puta više mjesta na vašem disku.

Rezolucija je još jedan od parametara. Pri kupnji treba paziti na optičku rezoluciju jer je to ona rezolucija koju skener može fizički skenirati, dok se rezolucija prividno može softverski povećati interpolacijom. Za kućnu uporabu, za skeniranje iz raznih časopisa i novina, sasvim je dostatna rezolucija od 300 DPI-a.

Vrlo je bitan i softver koji dobijate u paketu uz skener, jer obično uz kupnju skenera, softver dobijate puno jeftinije. Dva su najbitnija tipa softvera: softver za obradu slike i za OCR (tj. za prepoznavanje teksta). Pomoću programa za obradu slike možete odskeniranu sliku posvjetliti, izbrisati pozadinu, podesiti veličinu slike, umetnuti razne efekte, nešto na njoj docrtati i primijeniti mnoštvo drugih efekata.

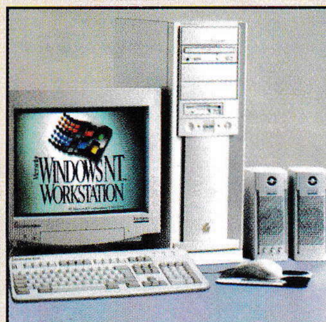
"Autronic",
Av. Vukovar 37a,
tel. 01/6111-044

NT Work Station

Za sve Hackere, vječno gladne procesorske brzine, sigurno je vesela vijest da su se na tržištu pojavili GATEWAY 2000 G6-200 IMPERIAL i MONARCH sustavi koji dolaze u kompletu sa vrlo vrijednim licenciranim programskim paketima Microsoft Windows NT Workstation ver.3,51 i Microsoft Office Professional 95 na CD-ROMOVIMA (u Microsoft Office kompletu 7.0 dolazi Word, Excel, Access, Schedule+ za Windowse 95), što je, morat ćete priznati, sasvim dovoljno za poslovanje jedne firme.



U G6-200 Imperial i G6-200 Monarch radnim stanicama nalazi se Intelov 200MHz PENTIUM PRO i MATROX MGA 64-bitna grafička kartica sa 2MB VRAMA u G6-200 Imperial i 4MB VRAMA u G6-200 Monarch modelu. G6-200 Imperial dolazi sa 6-brzinskim Sanyo CD-ROM-om dok je model Monarch opremljen izuzetno brzim Toshiba FSCSI-2 CD-ROM-om. Oba Vivitron monitora, 17" i 21", koji dolaze sa Imperial i Monarch modelima koriste SONY BLACK TRINITRON katodnu cijev. Isto tako, obje radne stanice u osnovnoj konfiguraciji imaju 32MB RAM i 256KB PIPELINE BURST CACHE memorije. Treba istaknuti i podatak da



su oba modela bazirana na novom INTEL 200MHz PENTIUM PRO procesoru izvanredne brzine i snage te da su ugrađena u elegantno i novo GATEWAY 2000 tower kućište.

G6-200 Imperial opremljen je sa 2,1 GB EIDE tvrdim diskom i brzim 32-bitnim EIDE kontrolerom dok model G6-200 Monarch dolazi sa 2GB SEAGATE FAST SCSI-2 tvrdim diskom i 32-bitnim FAST SCSI-2 disk kontrolerom ADAPTEC 2940. Oba sustava imaju ugrađenu SOUND BLASTER 16 karticu i aktivne ALTEC LENSING zvučnike, te programabilnu ANY-KEY tipkovnicu i Microsoft miš.

Naravno, ovo su najnoviji, a samim tim i skuplji sustavi. Ako ste se opredjelili za dobrog, "starog" pentiuma, ne brinite - GATEWAY ima kvalitetno i pouzdano rješenje i za vas!

Za sve informacije nazovite:

"Nezbit"
Radićevo šetalište 10,
tel. 01/271-934



Novi Macovi!

Što ima novog u svijetu Mac računala, (u Americi najpopularnijeg kućnog, školskog i osobnog računala) osim drastičnog pada cijena?

Uz već ionako multimedijom vrhunski opremljena računala, Mac je na tržište izbacio nove modele Power Mac serije i ubrzao neke postojeće ugradnjom procesora s većom radnom frekvencijom. Uz računala se standardno isporučuje MacOs 7.5.3. s velikim brojem poboljšanja.

Što se tiče hardvera, izmjene su sljedeće:

Umjesto modela PowerMac 7200/75 (koji je izbačen iz ponude) proizvodi se isti model na 90 MHz i to po nižoj cijeni. a izašli su modeli PowerMac 8500 ubrzani na 150 MHz, te PowerMac 9500 na 150 MHz

Izbačeni su i novi modeli, npr. 7600 s procesorom PowerPC 604 na 120 MHz, 256K L2 Cache i PCI sabirnicom, 8200 na 120MHz s procesorom PowerPC 601, 256K L2 Cache i PCI sabirnicom

Usto imamo i super vijest za sve kupce! Napokon i u Hrvatskoj postoji mogućnost kupnje računala na kredit, čekovima i to u 5 rata!! Za sve informacije o kupnji obratite se:

PowerComputers Ltd.
Palmotićeva 4,
tel. 01/430-862



Nova Vizija

prvi multimedijski klub u zagrebu

U samom srcu Zagreba nedavno je otvoren prvi multimedijski klub - NOVA VIZIJA koji svojim članovima želi ponuditi razne usluge s područja računalstva. Što vam nudi multimedijski klub Nova vizija?

Korištenje multimedijskih računala u klupskim prostorijama, pregledavanje CD ROMova, CD naslova umjetničkih i odgojnih vrijednosti, demo verzija budućih naslova, informatičkih časopisa, razmjenu iskustava posuđivanje razne opreme (CD naslova i dr.).

Pohvalno je to što klub ima i svoj priključak na Internet pa je članovima omogućeno surfanje (naravno, uz naplatu troškova) i korištenje klupske e-mail adrese. Naravno, osim igara i igranja, NOVA VIZIJA nudi i druge oblike djelovanja organiziranjem stručnih predavanja i raznih prezentacija. Svojim je članovima multimedijski klub Nova vizija osigurao kupnju uz popust u najvećoj zagrebačkoj multimedijskoj trgovini, što posebno pohvaljujemo. Članovima kluba osiguran je termin za njihov rad a mi vas pozivamo da, neovisno o učlanjenju, navratite u klub, potražite potrebne informacije ili kupite kakav novi CD naslov.



Kako se učlaniti u multimedijski klub Nova vizija?

Dođite u njihove klupske prostorije u Masarykovoj ulici broj 20 (u dvorištu), razgledajte i procijenite ponudu (povedite i roditelje) te, ako ste zadovoljni mogućnostima koje vam klub nudi i ako imate više od 10 godina, postanite njegovim članom uplatom mjesečne članarine. Nova vizija vas poziva da se odazovete i svojim savjetima, idejama ili sugestijama učinite klub onakvim kakvog želite.

Nova Vizija
Masarykova 20 (u dvorištu)
Tel: 01/424 959



OBITELJSKA STVAR

emisija o ulozi računala u svakodnevnom životu

Primjena i uporaba osobnih računala već neko vrijeme pokazuje značajan trend porasta u obiteljskom krugu. Ovaj trend je osobito izražen rastom korištenja mogućnosti mreža (Internet) i multimedije. Budući da i kod nas postoje dobre pretpostavke za korištenje Interneta (dobre veze s Europom i Sjevernom Amerikom) i multimedije (sve više prodajnih mjesta i multimedijskih klubova), krajem svibnja emitirana je prva u nizu emisija pod nazivom "Obiteljska stvar" a s ciljem popularnog približavanja ovih tema svim uzrastima.

S namjerom da prikaže uporabu računala u različitim situacijama i namjenama, emisija gostuje na mjestima koja koriste računalo u svakodnevnom radu ali i poziva u goste. Jedan od gostiju bio je najpoznatiji OTV doktor, dr. Đorđević koji je stručnim okom pregledao i ocijenio poznati CD - Ultimate Human Body dok je gospodin Tomislav Žganec, dopredsjednik udruge HrOpen govorio o udruzi i Internetu. Kada već spominjemo Internet, valja reći kako će o njemu u svakoj emisiji biti govora, prikaza lijepih Web stranica, novih alata za surfanje i dr. Budući da emisija prikazuje primjenu novih tehnologija na tradicionalnim vrijednostima kao što su odgoj, edukacija, obiteljska druženja, komunikacija s drugim ljudima diljem svijeta...Hacker joj se priključio recenzijama igara i nagradnom igrom tj. kuponom za nagradna pitanja. Dakle, na kuponu napišite svoje točne podatke i odgovor na dopisnici ili pismu pošaljite na našu adresu. Izvlačenje će biti u emisiji Obiteljska stvar a mi ćemo ime dobitnika objaviti u časopisu.

Kupon za nagradnu igru emisije "Obiteljsk stvar" izrežite ili fotokopirajte i pošaljite na dolje navedenu adresu.

OBITELJSKA STVAR
emisija o ulozi računala u svakodnevnom životu

Kupon broj 1

Odgovor na nagradno pitanje: ______________________

Kupone s točnim odgovorima šaljite na adresu: Crosys doo, Teslina 1/II, 10 000 Zagreb, s naznakom "Obiteljska Stvar".

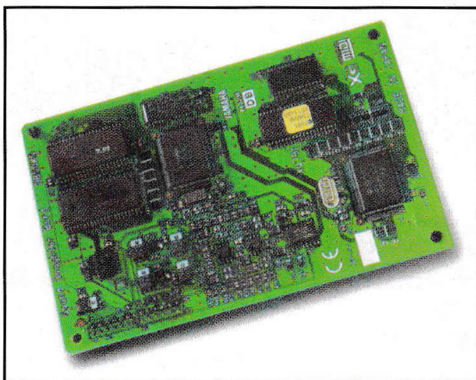
Yamaha



Za sve koji odaberu rad na nekom od Yamahinih proizvoda ističemo kako je kupnjom kod ovlaštenog distributera riješeno pitanje servisa i jamstva. Prilagođeni cijenom, Yamahini proizvodi su nam dostupniji pa vam poručujemo: dragi kupci, zaboravite mukotrpna putovanja u inozemstvo - svijet se doselio u naše krajeve.

Yamaha je jedan od najpoznatijih svjetskih proizvođača hi-fi uređaja, sintesizera, midi uređaja i akustike. O kvaliteti njenih proizvoda dovoljno govori velik broj zadovoljnih korisnika a mi ćemo vam, kroz kratak tekst, prikazati jedan dio ponude koju predstavlja poduzeće Zola, Yamahin ovlašteni distributer za Hrvatsku.

Velika količina podataka uvijek iziskuje dodatno pohranjivanje na adekvatan medij i mi svima koji muku muče s takvim problemima preporučamo odlične Yamahine snimače CD-ROMova. Uz to, u Zoli možete vrlo povoljno nabaviti softverski paket za CD-upisivače "GEAR" (625 kn - standardna verzija, 802 kn - multi format verzija) za PC (Win 95 i WIN NT), MAC, UNIX koji je predviđen i za Yamaha, Philips, Sony, Pioneer, Ricoh, JVC, Kodak, Pinnacle Micro i druge CD-ROM snimače. Naravno, 177 kn skuplja verzija podržava skoro sve formate (pogledaj tablicu 2!).



Yamahina daughterboard DB50 XG kartica (987 kn) koja u cijelosti podržava GM mod te XG standard, a sadrži 676 instrumenata i 11 setova bubnjeva.

Kada govorimo o multimediji, Zola u ponudi ima i Yamahinu zvučnu karticu "Sound Edge" baziranu na najnovijem OPL4 čipu (za informaciju, Yamaha prodaje svoje čipove i drugim proizvođačima zvučnih kartica npr. Creativ Labsu za Sound Blastere, itd.) koja je, prema testiranjima objavljenim u engleskom časopisu PC-Format, ocijenjena najboljim ocjenama (pogledaj tablicu 1). Hackerima koji se namjeravaju ozbiljno baviti MIDI-jem, preporučujemo midi klavijaturu i Yamahinu daughterboard DB50 XG karticu (cijena: 987 kn) koja u cijelosti podržava GM mod te XG standard, a sadrži 676 instrumenata i 11 setova bubnjeva. Kartica se može spojiti na bilo koju zvučnu karticu s ugrađenim daughterboard konektorom. Inače, kako u Yamahi ističu, kartica ima isti audio čip set kao i njihov 3000 DEM vrijedan sintić QS300! Naravno, za kvalitetnu karticu trebaju i kvalitetniji zvučnici i tu Yamaha

Model	AWE32	Sound Edge	DB50 XG	Wave Blaster II
Supplier	Creative Labs	Yamaha	Yamaha	Creative Labs
Type	Card	Card	Daughterboard	Daughterboard
Number of voices	128	128	676	128
Number of drums	60+	120+	120+	60+
Number of drum kits	6	8	21	6
Polyphony	32	24	32	32
Multi-timbrality	16	16	16	16
Wavetable ROM	1Mb	2Mb	4Mb	1Mb
Wavetable RAM	512K	0	N	0
Upgradeable	28Mb	128K	N/A	N
Voice quality	Good	Very good	Incredible	Good
GM	Y	Y	Y	Y
GS	Drums only	N	N	Drums only
XG	N	N	Y	N
DSP	Y	Y	Y	N
Advanced Stereo	Yes: QSound	Yes	N	N
Sampler	16-bit	16-bit	N	N/A
Maximum sample rate	44.1KHz	48KHz	N/A	N/A
FM synthesis	Y: OPL3	Y: OPL4	N	N
CD-ROM interface	Y	Y	N	N
Sequencer software	*MIDI Orchestrator Plus*	*MIDI Orchestrator Plus*	None	*Cakewalk Apprentice*
PCF Rating	82%	86%	95%	74%

Tablica 1: Usporedba Sound Edgea i AWE 32, te DB50 XGa i Wawe Blastera 2

ima što za predstaviti. U većini tonskih studija koristi se serija Yamahinih NS10M zvučnika, dok je za kućnu upotrebu Yamaha napravila seriju (YST) jeftinih i kvalitetnih zvučnika od kojih su nam se osobito svidjeli aktivni sub-woofer zvučnici (YST - MSW 10 po cijeni od 771 kn). Svi zvučnici YST serije koriste i AST (Active Servo Technology), koji omogućuje ovim, malim, zvučnicima kvalitetnu produkciju basova.



Ovaj impozantan set Yamahine opreme bi svatko volio vidjeti na svom stolu.

Zagreb:
tel. 01/395 153
fax.: 01/395 152
Nova cesta 115
tel. 01/525-860
Av. V Holjevca 20/II
Pula:
tel. 052/35-553
1. maja 29/1

Tablica 2: CD-standardi podržani Standard ( ) i Multi format (O) verzijom programa "Gear"

CD Formatting/ Mastering	ISO-9660	CD-XA, Interleaver	CD-Digital Audio, Mixed-Mode	CD-Enhanced	HFS	Mac Hybrid	Rock-Ridge	CD-I/VideoCD	Game Formats	Track List	Custom Image Writing	JukeBox/Transporter Support	DDP Premaster
Windows	●	○	●	○				○	○	○	○	○	○
Macintosh	●	○	●	○	●	○		○	○	○	○	○	○
HP UX	●	○	●	○			●	○	○	○	○	○	○
SUN OS	●	○	●	○			●	○	○	○	○	○	○
SUN Solaris	●	○	●	○			●	○	○	○	○	○	○
SGI Irix	●	○	●	○			●	○	○	○	○	○	○
DEC OSF	●	○	●	○			●	○	○	○	○	○	○

Chinon ES-3000

Silvano Bucić

Ako niste ljubitelj čekanja, a niste ni profesionalac možda je digitalni fotoaparat pravo rješenje za vas!

U ovom broju smo odlučili istestirati za vas jedan od jeftinijih modela Chinonovih digitalnih fotoaparata za amatersku i poluprofesionalnu uporabu.

Ne bismo željeli nesporazume, pa ćemo odmah napomenuti da su digitalni fotoaparati novi proizvod vrhunske tehnologije. Zasnivaju se na pohranjivanju slika na memorijske kartice umjesto klasične pohrane na film. Stoga nema više zezanja oko razvijanja filmova i izrade fotografija, sada trebate samo ukopčati svoj digitalni fotoaparat u računalo i slike su u tren oka ispred vas, što više, nije vam više potreban ni skener ako želite neku od slika obraditi, jer se sve slike direktno snimaju na hard disk - potrebno je samo otvoriti Photoshop.

Sad kad znamo osnove prijeđimo na testirani Chinonov model ES-3000. Ovaj digitalni fotoaparat radi pomoću četiriju baterija, koje omogućavaju popriličan broj snimaka (ovisno koristite li flash). Tu je LCD ekran pomoću kojeg možete kontrolirati kvalitetu slike, izbrisati sliku, ili automatizirati neke postupke (macro). ES-3000 je vrlo lagan i odlično dizajniran model koji dobro leži u ruci, a uporaba je jednostavna tako da ćete ga, prolistavši jednom priručnik, moći bez problema koristiti.



Donje slike prikazuju zoom (3x). Moram napomenuti da su snimljene slike u 24 bitnoj paleti boja, a tu je još i mogućnost biranja rezolucija. Ovisno o rezoluciji troši se i memorija, no za to je predviđen trapdoor za proširenje i do 1, 2, ili 4MB.





WiB d.o.o.

Digitalni fotoaparat Chinon ES-3000 i grafičku karticu miroVIDEO 40SV ergo ustupio na testiranje;
WiB d.o.o.
tel:01/150 666, 161 784
Kerestinačkih žrtava 16
10000 Zagreb

miroVIDEO 40SV ergo
MPEG CD
Superior true color graphics & video playback!
Windows 95
VIDEO & GRAPHICS Board & Software miro

Tvrtka miro ubrajamo među one koje svojim imenom jam;e da pri kupnji nekog od njihovih proizvoda za svoj novac dobivate visokokvalitetni proizvod. Jedan od takvih proizvoda je i miro VIDEO 40SV ergo kartica.

S karticom dobivate osam disketa i CD-ROM na kojem se nalaze Kid's Interactive TV, Multimedia Shakespeare, Multimedia Space Explorer, Superman Puzzletoon i Video CD Samples.

Kartica ima ugrađen 64-bitni video procesor-akcelerator te MPEG player koji podržava sve važnije video standarde te 4 MB VRAMa. Zavidan je i analogni dio kartice koji omogućuje prikaz slike u Non-Interlaced modu pri svim mogućim rezolucijama, pa je tako pri rezoluciji od 1600X1200 u 65536 boja frekvencija osvježavanja slike 76 Hz (VESA=72 Hz) a vaša će slika biti kristalno čista i bez treperenja (1280X1024 u 16.7 miliona boja s 75 Hz!). Naravno, ovo mogu iskušati samo korisnici koji imaju 20 ili 21" monitor.

Za podešavanje rezolucije, broja boja i ostalih parametara za rad u Windowsima postoji odličan softver, pa ne"ete imati problema s podešavanjem ako neka aplikacija traži određenu rezoluciju i broj boja.

Za one kojima kartica služi za profesionalan rad, postoje opcije za izbor monitora koji radi s karticom, podešavanje boja (sjetite se Photoshopa!), kalibraciju, podešavanje geometrije slike, podržana mogućnost rada s više monitora...ukratko, za imalo detaljniji opis svih opcija ove kartice ne bi nam bio dostatan i puno veći prostor.

Uglavnom, isprobavši proizvode tvtke miro, sigurni smo u dvije stvari: kartice po brzini i karakteristikama pripadaju samom vrhu kvalitetne opreme dok je softver (driveri) koji se dobivaju s karticama zaista jedinstven!

miroVIDEO 40SV ergo



FILEX

Ovlašteni prodavač i organizator Apple Point prodaje

Voćarska 3, 10000 Zagreb
tel:4556-146, tel/fax: 443-742



Postanite i vi dio Apple Macintosh obitelji!

Ovlaštena Apple Point prodajna mjesta:

CATV-Joža, Sudovečka 1, tel/fax: 332-396, Zagreb
Forma GO-JA, Kaptol 21, tel/fax: 446-477, Zagreb
FalCom, Put Gvozdenova 4, tel/fax: 022/23-260, Šibenik
Grafit, Školska 2, tel: 031/124-633, Osijek

MACRO MICRO

MACRO-MICRO d.o.o.
Nova Cesta 121
10.000 Zagreb
tel/fax: 01/395-033
01/395-061

JOYSTICI	INK CARTRIDGE
SCANERI	TONERI
ZVUČNICI	RIBONI
ZVUČNE KARTICE	DISKETE
CD ROM JEDINICE	PRIBOR
MULTIMEDIALNI PAKETI	MIŠEVI



Kredit čekovima na 3 rate!

AKTIVNI ZVUČNICI 420 W









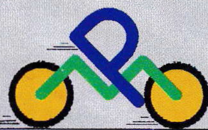
Esperia® SVE VRSTE MOUNTAIN BICIKALA TVORNICE ESPERIA SAMO SA SHIMANO OPREMOM, OD OBIČNIH SA TY22 DO PROFESIONALNIH MODELA SA DEORE LX OPREMOM.

NA SVE BICIKLE DAJEMO JAMSTVO OD 6 MJESECI, OSIGURAN JE STRUČNI SERVIS I REZERVNI DIELOVI. TAKOĐER IMAMO BOGATU PONUDU REZERVNIH DIJELOVA I OPREME ZA BICIKLE.

MOGUĆNOST PLAĆANJA NA 3 RATE ČEKOVIMA, A ZA GOTOVINU POPUST.

MARKO-PROJEKT d.o.o.

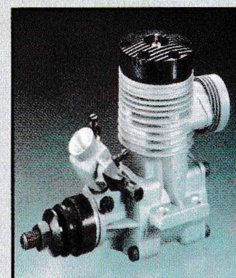
Tel/fax. 01/233-7376
tel. 01/611-9233



--- Prva Hrvatska modelarska trgovina! ---

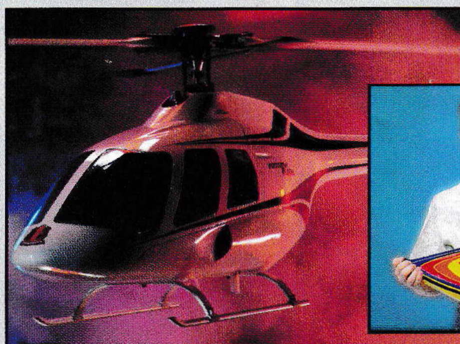
RCM
MODELARSKI CENTAR

Tel. 61-58-751
Korčulanska 3 pasage
10000 Zagreb
Radno vrijeme:
radnim danom 09-19h
subotom od 14h



Veliki izbor modela zrakoplova, automobila i brodova na daljinsko upravljanje.









Jedna od igara koju ćete zasigurno prvu zmijetiti u ovom paketu je Panzer General, trenutno najbolja strateška igra.





Megapak 4

Sastavljen od 10 različitih i zanimljivih igara koje dolaze na 11 CD-a, ovaj paket zaista zaslužuje vašu pozornost (a i novac, što je danas rijedak slučaj).

Panzer General, Guardian of the Fleet, Space Ace, Tornado - Operation Desert Storm, Empire Soccer, Savage Warriors, Dawn Patrol, Black Knight, Orion Conspiracy i Dragon Lore naslovi su koje možete na jednom mjestu sakupiti ako se odlučite za Magapak. Krenimo redom. U kutiji dobivate upute za instalaciju, podatke o igrama, minimalnoj konfiguraciji i kao što smo rekli - 10 različitih igara. Iako su neke od njih starijeg datuma i već smo ih predstavljali u nekim od prošlih brojeva, njihova zanimljivost, atraktivnost i igrivost ostaju bez obzira na novonadolazeće igre. Prva od takvih igara (koju je sigurno zamijetila većina ljubitelja dobrih strategija) je igra PANZER GENERAL. Kada se igra pojavila, mi smo je u Hackeru najavili kao "još jedan "best-seler" programerske kuće SSI" i nismo pogriješili. Odlične akcije, sukobi i bitke drugog svjetskog rata, dobra grafika i visok stupanj igrivosti ostavit će ovu igru još dugo pri samom vrhu najboljih strategija.

Dawn Patrol

Jedan od poznatijih proizvoda kuće Rowan Software naći će svoje mjesto u vašoj zbirci igara samo ako ste ljubitelj dinamične avio pucačine. Dobra igra, dinamična radnja, zračne borbe koje su obilježile povijest, poznati piloti i još poznatiji zrakoplovi, odlična grafika i impresivni efekti uništavanja protivnika ostavit će vas bez daha.

Dragon Lore

Zmajevi, mračni hodnici i nerješive zagonetke dio su svake dobre avanture. Dinamična avantura iz perspektive prvog lica, odlična 3D grafika i animacija dovoljan su razlog da zaigrate ovu igru i ne požalite što je kupujete "u paketu".

Empire Soccer

MEGAPAK 4 sadrži nešto i za ljubitelje najdražeg muškog sporta. Svjetski nogometni kup i 32 nacionalne nogometne momčadi, svaka sa svojom taktikom, snagom, prednostima i manama dovoljan su razlog da ostanete uz ekran i skratite sate spavanja.

Da ne nabrajamo unedogled, 10 naslova na 11 CD-a dovoljan su razlog da uštedite koju kunu i razveselite sebe (ili možda prijatelja) odličnim poklonom.

cijena: 399.99 kuna
ustupio: ALGORITAM
tel.: 01/428 189

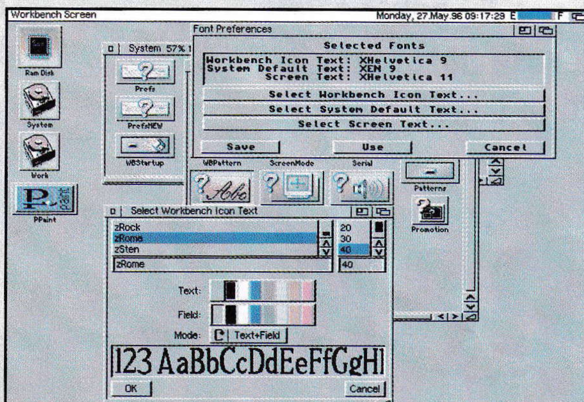


Bitmap pisma

Kristijan Žibreg

U ovom nastavku govorimo o bitmap pismima i završavamo tu tematiku. Odsad pa nadalje i ubuduće ćemo se baviti najatraktivnijim stvarima - poliranjem Workbencha, a dotad se zabavite uz TRIK MJESECA i, specijalno za ovaj broj, uz VIJESTI MJESECA...

U prošlom smo nastavku WB učionice objasnili sve o vektorskim pismima i načinu njihova instaliranja. No, nismo detaljno razradili njihove bitmap varijante. Bitmap pisma dolaze u dvije datoteke: prva je u biti direktorij koji nosi ime samog pisma, a druga datoteka ima oblik: ime_pisma.font. Primjerice, pismo Times će vjerojatno na disku biti spremljeno kao direktorij Times plus popratna datoteka Times.font. U spomenutom se direktoriju nalaze datoteke u kojima je svaka veličina spremljena u svoju posebnu datoteku nazvanu po veličini pisma. Tako će spomenuto pismo Times u direktoriju Times sadržavati datoteke s imenima 8, 10, 12, 14, 18, 24 itd., u kojima se nalazi opis svih karaktera pisma za svaku navedenu veličinu. A što bi se zanimljivo moglo nalaziti u datoteci Times.font? Pa, razne korisne sitnice poput karakteristika dotičnog pisma (visina, širina, da li je u boji itd.), no .font datoteka u biti pokazuje na datoteke sa svim veličinama dotičnog pisma. Naime, u njoj je točno navedeno u kojem direktoriju i kojoj datoteci se nalazi svaka veličina pisma, a OS svaki put kada prikazuje requester za pisma prvo potraži sve datoteke oblika ime_pisma.font i na temelju njih gradi listu pisama i njihovih veličina. Primjerice, za naše spomenuto Times pismo će u datoteci Times.font biti zapisano nešto poput "veličina 8 ovog pisma se nalazi u datoteci Times/8" i tako za sve veličine tog pisma. Fino, čini se da je sve savršeno: imamo direktorij u kojem su sve veličine dotičnog pisma i imamo popratnu .font datoteku u kojoj je zapisano u kojem direktoriju i kojoj datoteci se nalazi datoteka sa bitmap-matricom tog pisma u željenoj veličini. Ovakvom organizacijom će OS lako na temelju svih .font datoteka sagraditi listu raspoloživih pisama i njihovih veličina kada treba korisniku prezentirati requester za pisma, o kojem smo govorili u jednom od prijašnjih nastavaka WB učionice.



No, postoji kvaka. Pretpostavimo da vam se ne sviđa ime pisma Times i želite ga promijeniti u, recimo, Vrijeme. Što ćete napraviti? Već čujem samouvjerenog Pericu među vama kako odgovara: "Pa to je bar lako, promijenit ću ime direktorija Times u Vrijeme i stvar je riješena". Je, ali što je s datotekom Times.font (zlobni smješak titra mu na usnama), pitam vas ja. U učionici iznenada muk, gotovo da se može čuti Kristijanovo prigušeno zadovoljstvo kada je Perici upisao komad... Razmotrimo sada situaciju: imamo pismo nazvano Vrijeme, no čak i kad bismo datoteci Times.font promijenili ime u Vrijeme.font, njen sadržaj bi još uvijek ostao nepromijenjen tj. u njoj bi pisalo nešto poput "veličina 8 pisma Times je u datoteci Times/8 ", što nije točno jer smo ovim datotekama promijenili imena. I što sada? Vjerojatno bi trebalo s diska izbrisati datoteku Times.font i nekako sagraditi novu, Vrijeme.font, u kojoj će pravilno biti zapisano gdje se nalaze datoteke s veličinama Times pisma. No kako sagraditi ponovno ovu datoteku i, ono što je još teže, informacije koje se u njoj trebaju nalaziti? Ne, odgovor ne treba tražiti u teoriji relativiteta do koje je došao moj daleki rođak Albert ili teoriji kaosa i međufraktalnih pomaka u kontinuitetu prostor-vrijeme, dovoljno je samo pročitati donje retke WB učionice koja kaže da će to umjesto vas obaviti mali programčić koji se zove......FixFonts......a nalazi se u ladici System. Dakle, ako želite promijeniti ime nekom pismu, promijenite ime njegovog direktorija, izbrišite popratnu .font datoteku te pokrenite FixFonts koji će skenirati kompletan FONTS: direktorij u potrazi za pismima koja nemaju svoje .font datoteke te će ih napraviti umjesto vas. Važno je da prije toga izbrišete staru .font datoteku jer bi se moglo dogoditi da vam kod biranja pisama OS prikaže i staro Times pismo do kojeg se više ne može doći jer bi se trebalo nalaziti u direktoriju Times koji, naravno, više ne postoji jer smo mu promijenili ime u Vrijeme. Ako u FONTS: direktoriju imate puno pisama, tada će i FixFonts prčkati dugo po disku, zato imajte strpljenja. FixFonts vam neće naznačiti da je pokrenut i da je počeo s poslom pa vam je jedini indikator njegove aktivnosti rad tvrdog diska (ne zaboravite to).

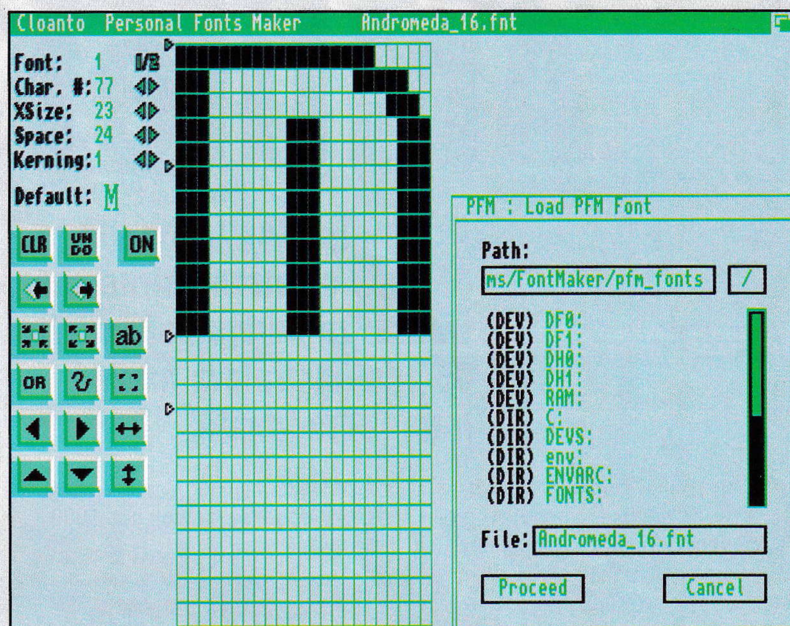
Pišem ti pismo

Intellifont upotrebljava dvije varijable pomoću kojih određuje način iscrtavanja pisama na ekranu: Intellifont i Diskfont. Varijabla Intellifont sadrži veličine vektorskih pisama koje će obično biti u listi veličina unutar requestera za pisma. Najčešće vrijednosti su 15, 30, 45, 60 i 75, a ako vam često trebaju veće veličine (120, 140, 160), preporuka je da ih upišete u varijablu Intellifont. Kako? Jednostavno nekim tekst-editorom (uz Amigu dobijate ED čije

Trik mjeseca

Ako imate puno pisama (više od 50), tada će se pozivanje requestera za pisma jaaako usporiti. Razlog je tome što Amiga mora za svako pismo otvoriti .font datoteku i onda ući u odgovarajuće direktorije kako bi provjerila da li je veličina pisma ispravno strukturirana datoteka. I tako za svaku veličinu i tako za svako pismo. Primjerice, na mojoj A1200 treba čekati na pojavljivanje requestera za pisma otprilike 50 sekundi (imam 106 pisama). Stvar ubrzava programčić CacheFonts kojeg možete naći na Aminetu koji pokrećete iz user-startup datoteke. Sve što trebate napraviti je pokrenuti pomoćni programčić MakeFontList koji će pretražiti listu pisama i njihovih veličina i onda si potrebne podatke zapisati u jednu datoteku. Tu datoteku koristi rezidentni CacheFonts koji umjesto gomile datoteka pročita samo jednu u kojoj su svi podaci o pismima. Tako mi se pojavljivanje requestera za pisma u gornjem slučaju ubrzalo za otprilike 5 sekundi, što je, priznat ćete, veliko ubrzanje. Jedini nedostatak ovog programčića je što morate svaki put kad u FONTS: direktorij dodate nova vektorska ili bitmap pisma ponovno pokrenuti MakeFontList da bi pronašao nova pisma i osvježio svoju listu.

korištenje ne preporučujem, osim ako niste izrazito skloni sadomazohizmu) upišete brojkama željene veličine, i to svaku u novi red, te snimite takvu ASCII datoteku kao SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Intellifont i stvar je riješena. Ako se sjećate iz prošlog nastavka WB učionice, Intellifont vam dopušta da za svako vektorsko pismo definirate veličine koje će vam biti dostupne u requesteru za pisma (čak možete često korištene veličine pretvoriti u bitamp radi bržeg pristupa pismu) i tako za svako vektorsko pismo posebno, no vrijednosti u varijabli Intellifont imaju globalno značenje, što znači da ćete veličine koje su u njoj navedene uvijek imati na raspolaganju u requesteru za pisma, bez obzira da li ste te veličine definirali alatom Intellifont. Isto tako, varijabla Intellifont važi baš za sva vektorska pisma bez obzira što alatom Intellifont možete individualno definirati veličine. No, i jedan i drugi način definiranja veličina ima čisto vizualnu vrijednost jer određuju koje ćete vrijednosti vidjeti u listi veličina kod requestera za pisma. Ako slučajno ne možete u listi veličina odabrati željenu veličinu pisma jer je niste definirali za to pismo alatom Intellifont ili tu veličinu niste definirali u varijabli Intellifont, uvijek možete željenu vrijednost upisati u predviđeno polje u requesteru za pisma i font-engine će automatski razvući pismo na željenu veličinu (imajte u vidu da razvlačenjem bitmap pisma na veličine koje nisu definirane možete imati neželjene rezultate).



Novi Cloantov program Personal Font Maker omogućit će vam da napravite svoje bitmap fontove.

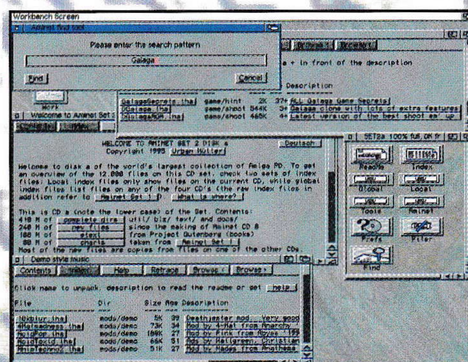


Dobili smo ekskluzivne slike nove verzije Amiga Workbencha koji će biti predstavljen paralelno sa PowerAmigama. Nova verzija Workbencha nosi radni naziv Priština i unosi vruće tehnologije poput raspoznavanja otisaka prstiju, igranja Dooma u dokolici, a grafičko sučelje je atraktivno i toliko trodimenzionalno da će vam ostati utisnuto u monitor i nakon što isključite Amigu. Prvi Amiga korisnik je toliko bio oduševljen beta-verzijom da je skoro pojeo svoju Amigu - kao što se vidi i na slici...

Aminet

Kristijan Žibreg

Aminet (AMIga NETwork) je najveća svjetska zbirka shareware za Amigu koju održava 60 administratora na 20 Internet računala.



Oko 10 000 korisnika svakodnevno pristupa ogromnom broju arhiva, a nebrojeni programeri šire svoje umotvorine posredstvom Aminet mreže. Nakon četiri godine postojanja, Aminet ima oko 6 Gb softvera u više od 15 000 arhiva.

Kako je sve počelo?

Glavni krivac za sve je Urban Dominik Muller. On je 1992. godine preuzeo arhivu sharewarea švicarskih studenata organiziranu na A3000 koju je donirao sam Commodore. Urban je ubrzo trebao povećati diskovni prostor računala, no kako za to nije bilo novčanih sredstava morao je zamoliti prijatelja da mu sa svog Internet računala "posudi" malo tvrdog diska za arhive kojih je svakim danom bilo sve više. Ostatak priče je povijest: broj računala koja drže Aminet arhive se eksplozivno povećao na današnjih 60, poznate kompanije su na Aminetu ostavljale demo verzije svojih komercijalnih programa i igara, vodeći Amiga časopisi su počeli sve češće govoriti o Aminetu sa kojeg su vadili većinu programa za svoje cover diskove. Danas je Aminet globalni Amiga fenomen jer korisnicima pruža pristup do gotovo svog relevantnog Amiga softvera, dok programeru jamči da će tijekom jednog tjedna njegov program podići i testirati oko 1000 korisnika.

Kako podići programe s Amineta?

Ako imate pristup na Internet, vrlo lako. Aminet podržava gotovo sve mrežne servise, no najčešće se koristi WWW i FTP protokol za skidanje arhiva s najbližeg Aminet servera (najpoznatiji server koji čuva sve arhive je u Švicarskoj na adresi ftp.eunet.ch, a programi su u direktoriju pub/aminet). Za one bez pristupa Internetu još uvijek postoji spas u velikoj listi svjetskih BBS-ova koji redovito održavaju kopije najnovijih datoteka pristiglih na Aminet. No, najlakši je način kupnja Aminet CD-a koji izlazi svaka dva mjeseca i sadrži zbirku arhiva pristiglih na Aminet (upravo se očekuje izlazak Amineta #11).

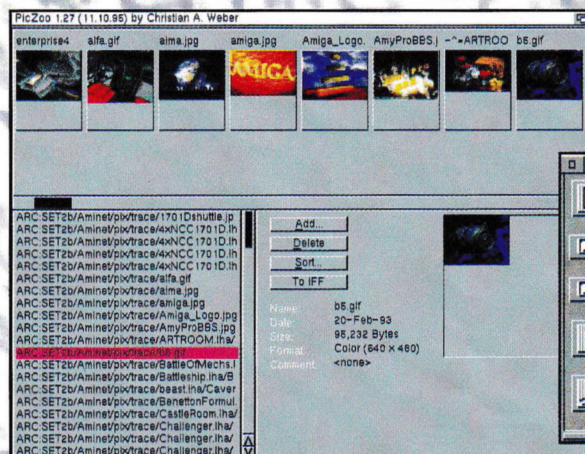
Aminet CD je cool stvar

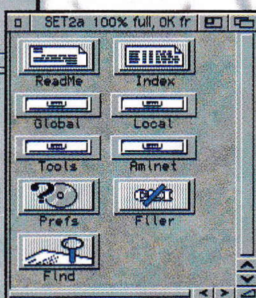
Da, zaista, sve arhive na Aminet CD-ovima su logično razvrstane po direktorijima, a skup pomoćnih programa za indeksiranje i pretraživanje omogućuje brzo pronalaženje željene arhive po ključnoj riječi. Sve je to upakirano u atraktivno i vrlo intuitivno hypertext AmigaGUIDE sučelje, tako da će i neiskusni korisnici već za nekoliko minuta juriti po mnogobrojnim direktorijima Amineta sa samo nekoliko klikova mišem. No, funkcionalnost ne završava ovdje jer pritiskom na tipku možete raspakirati željenu arhivu, čitati tekstove, gledati slike ili animacije te slušati module. Sučelje Aminet CD-ova je riješeno tako intuitivno da će se korisnik potpuno posvetiti pregledavanju sadržaja, a tada neizbježno ulazi u jedan novi, veliki svijet u kojem se osjeća poput malog djeteta koje otvara šareni dar.

Aminet CD #9

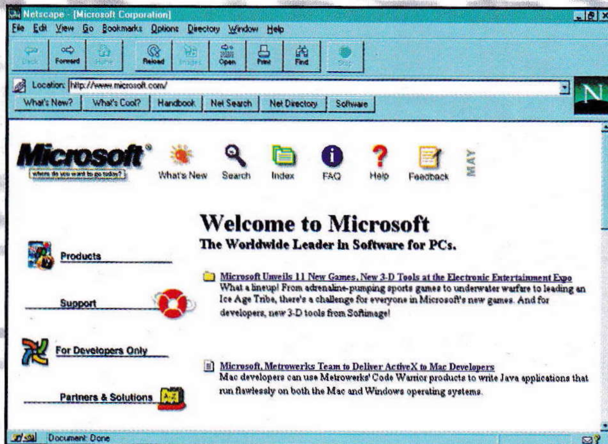
Izašao je Aminet CD #10, a uskoro se očekuje i jedanaestica. No ovaj put ćemo se osvrnuti na devetku čiji je glavni naglasak na igrama: čak 327 Mb raznoraznih shareware igrica te demo verzija komercijalnih igara. Naravno, većina hackera će radije igrati komercijalne igre nego shareware, no kvaliteta nekih je na nivou igara koje se opisuju u Hackeru (primjerice Roketz). Čak i takvi će na CD-u naći barem desetak-dvadesetak igara koje će im se svidjeti, dok će svi ostali probdjeti duge noći igrajući tematski razvrstane igre kojih ima oko 1000. Demomanijaci će u 84 Mb demoa vjerojatno naći nešto vrijedno njihove pozornosti, a 106 Mb slika (većinom renderiranih) neće nikoga ostaviti ravnodušnim. Pretraživanje CD-a bi trebalo biti podnošljivije slušajući neki od 650 modula razvrstanih tematski uz random-play opciju. Kao i uvijek, uz Aminet CD #9 ćete provesti beskrajne sate zabave švrljajući i uvijek pronalazeći nešto novo.

Kako naručiti Aminet?
Pišite na adresu:
Stefan Ossowski
Schatztruhe GmbH
Veronikastr. 33
D-45131 Essen, Germany
(Cijena jednog CD-a je 25 DEM)

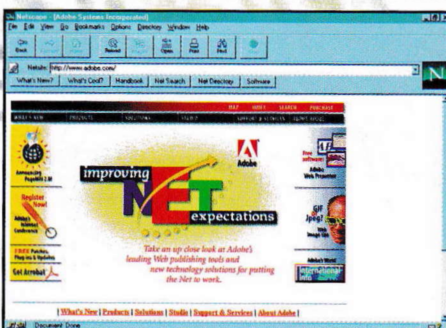




Uz sve moguće shareware programe i igrice, na Aminetu možete naći megabajte i megabajte raznih slika i glazbenih modula rađene od hackera diljem svijeta.

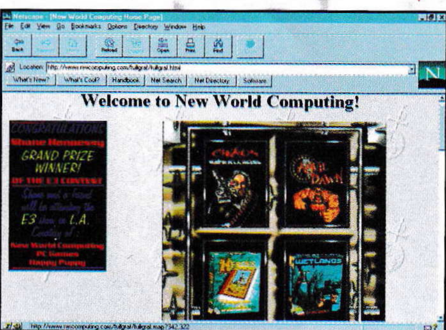


http://www.microsoft.com
Microsoft Corporation
Zasigurno je jedna od najpoznatijih kompanija na svijetu. Na WWW stranici možete naći sve potrebno za Microsoft proizvode.



http://www.adobe.com
Adobe Corporation
Kompanija poznata po Adobe Photoshop i Adobe Premiere proizvodima nude potpunu podršku za svoje proizvode.

http://www.nwcomputing.com
New World Computing
Firma poznata po igrama poput Wetlands, Chaos Overlord, Heroes of Might & Magic i Anvil of Dawn natjecanje za 1 Mil $ u tijeku.

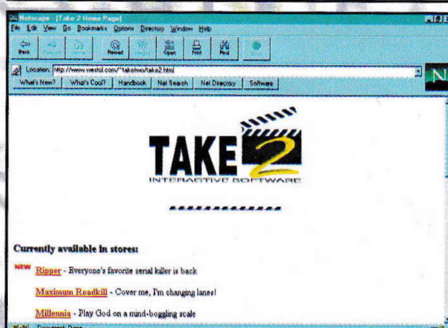


http://www.nintendo.com
Nintendo Games Corporation
Ako ste zaigrali Super Marija sigurno znate tko je napravio ovu legendarnu igru. Najnovije PRESS vijesti prepune su dobrih informacija.

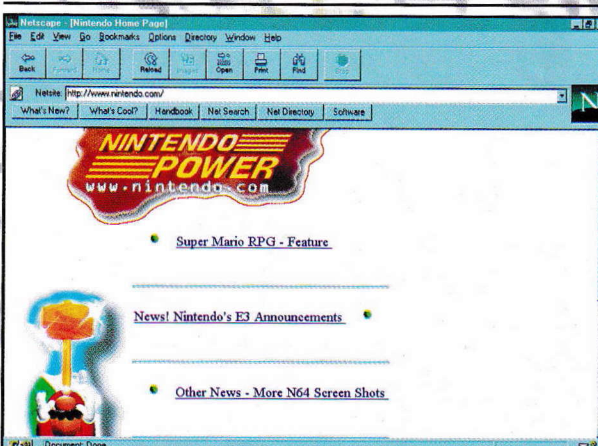
http://www.ssionline.com
S.S.I. Online
Firma koja radi igre po pokroviteljstvom Mindscapea najbolje strategije kao što su Panzer, Allied, Fantasy i Star General ili pak simulacije poput Silent Huntera.

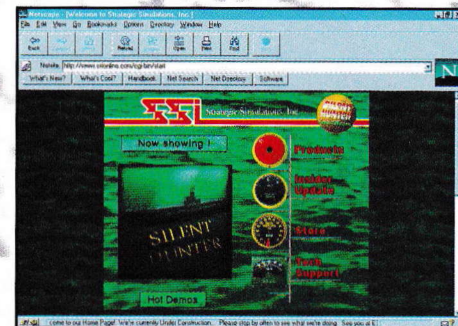
http://www.mindscape.com
Mindscape Online
kompanija poznata po legendarnim igrama kao što su Warhammer Warhammer 40000 i Seek & Destroy.

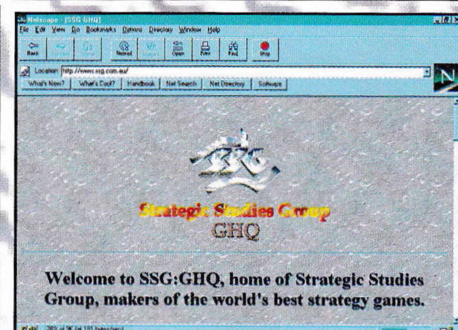




http://www.westol.com/taketwo/take2.html
Take 2 Interactive
Proizvođači igara kao što su Ripper, Star Commander i Maximum Roadkill (o Ripperu imate prilike čitati u ovom broju).







http://www.ssg.com.au
Strategic Studies Group
Kompanija poznata po igri Warlords, Warlords II i Total War na homepageu mogući download patcheva i cheateva.

http://www.corel.com
Corel Industries
Tvrtka poznata po proizvodima za grafiku kao što su Corel Draw!, Photo Paint, Live3D, Motion, itd. također postoji natjecanje u tijeku za 1000000 $.



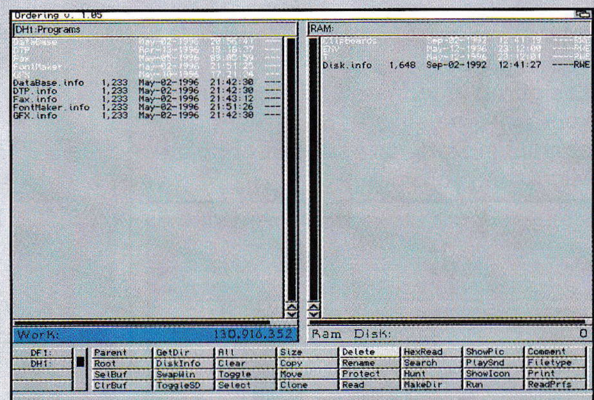
http:// Internet
http:// rubriku o
http:// WWW
http:// stranicama
http:// piše i
http:// uređuje
http:// Nikola Đelić

Ordering V1.05

Vedran Relić

Ordering V1.05 spada u file manager programe koji mogu konkurirati najboljima kao što su Directory Opus 4 i 5, a po nekim ih karakteristikama čak i prestiže.

Jedna od najbitnijih karakteristika Orderinga je njegova brzina, kojom on ostavlja sve prijašnje programe daleko iza sebe. Dovoljno govori podatak da će pri pregledavanju sadržaja direktorija doslovce ga izbaciti u tren oka bez dugotrajnih roštanja po disku. Buffering system pritom slijedi svako vaše švrljanje po strukturi direktorija i pamti pathove koje je po želji moguće i izbrisati. Ako ponovno zatrebate neki od ranije otvorenih direktorija, Ordering vas tamo prebacuje u tili čas (milina!). Zavidna se brzina ne očituje samo pri pretraživanju direktorija već i kod gledanja slika u ILBM formatu te najbržem pretraživaču teksta koji koristi poseban algoritam s oznakom "2 fast 4 U". Od novina još je zanimljiva opcija za prikaz fontova, opcija za prikazivanje verzije fajla te njegove vrste (GIF, ILBM, TXT, GUIDE, EXE, CATALOG...). Program se odlikuje svojom jednostavnošu i štedljivošću. Naime koristi 50% manje memorije od DOpusa. Uza sve to ima vrlo prilagodljiv okoliš (fontovi, gumbici, meniji, ekrani, mnoštvo opcija i filetypeova...) tako da će okorjeli zaljubljenici u DOpus moći podesiti screen kao i ranije, vanjski preferences editor, lokalnu podršku... Bitno proširenje u odnosu na DOpus je mogućnost postavljanja više stranica izbornika s dvofunkcionalnim buttonima. Jedina sitnica koja kvari super image Orderinga je ta da je program

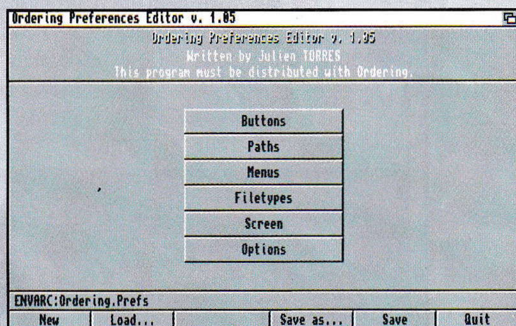


za konfiguriranje odvojen od glavnog programa (tj. nije povezan), tako da ćete morati u multi-taskingu pokrenuti Ordering preferences Editor i snimiti željenu konfiguraciju, zatim aktivirati u tasku Ordering te pritisnuti opciju ReadPrefs da bi konfiguracija bila pročitana. Cijela arhiva i potrebni libraryi iznose oko 397 kB, dok sam program zauzima nekih stotinjak kB radne memorije. Autor ovog remek dijela je Julien Torres iz Francuske, a ako mu se želite javiti radi sira i vojne glazbe njegova adresa je:

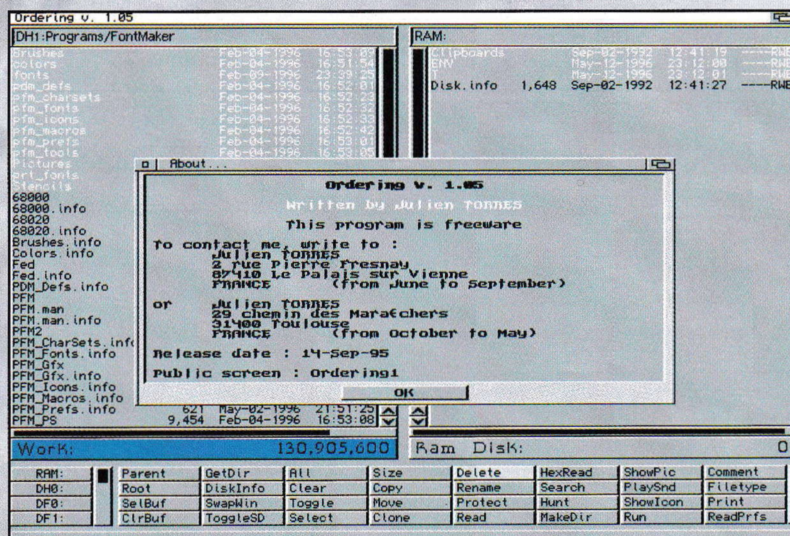
Julien TORRES
2 rue Pierre Fresnay
87410 Le Palais sur Vienne
FRANCE
(from June to September)

ili

Julien TORRES
29 chemin des Maraîchers
31400 Toulouse
FRANCE (from October to May)



U Preferences Editoru dodane su opcije za učitavanje i snimanje više različitih konfiguracija, tako da će svi članovi obitelji doći na svoje.



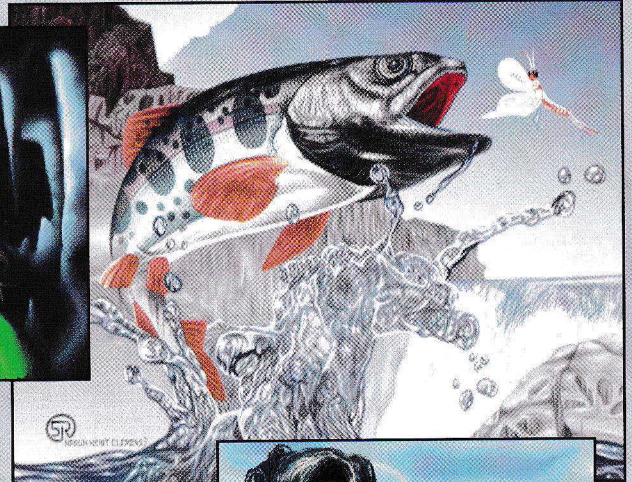
Screen izgledom podsjeca na Directory Opus



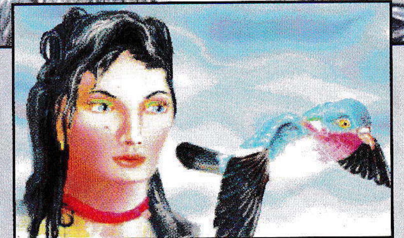
Bok narode,

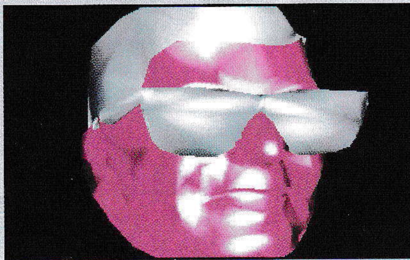
U ovom je broju Hackera Demo Zone šareniji nego ikada. Po drugi put vam donosimo radove grafičara sa The Assemblyja 95 jednostavno zato što postoji toliko talentiranih mladih crtača koji sjede i po mjesec dana za računalom i paint programom crtajući slike od kojih vam zastaje dah. Drugo je iznenađenje da smo preostali prostor posvetili u potpunosti PC demoima, naravno, samo ovaj broj. Ali odsad možete računati na njihovu stalnu zastupljenost u ovoj rubrici. Bliži se vrijeme Assemblyja 96 kad će hakeri diljem svijeta izaći iz svojih jazbina u kojima su cijeliu godinu stvarali najbolji demo na svijetu, a do tada... Ma, što pričam, zavalite se i uživajte!









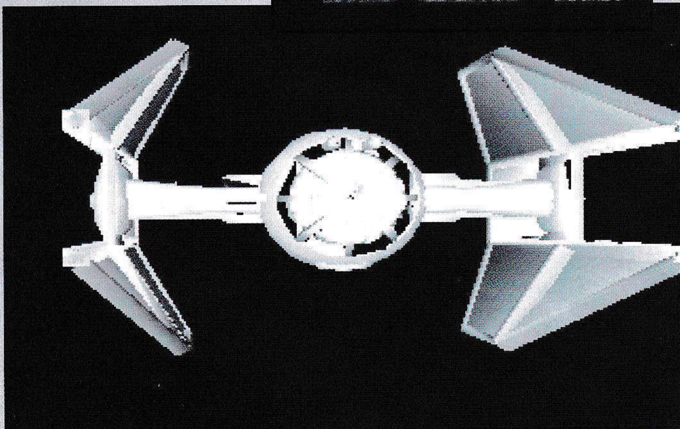


Contagio by Coexistence (PC 386, 2.5 Mb)

Contagio je odličan demo sa The Assemblya rađen za PC računala. Trebat će vam bar neka 386-ica, a moja prijateljska preporuka je bar 486 DX2, Sound Blaster, 580 Kb slobodne konvencionalne memorije te 2 Mb extended memorije. Demo izgleda začuđujuće brzo na DX2 strojevima i očigledno je da su se autori dobrano potrudili oko optimizacije algoritama. Efekti se većinom baziraju na sjenčenjima koja zaista izgledaju impresivno, pogotovo klasični Phong u kombinaciji sa teksturama. Phong u kombinaciji sa detaljnim objektima daje doista plastičan prikaz, a oko stvaranja objekata koji imaju puno ploha trebalo se dobrano potruditi (demo obiluje raznim mnogoplošnim facama, vazama, formulom 1, a postoji čak i Tie Fighter). Glazba je standardno dobra, jedini prigovor ide na nedostatak grafike jer u Contagionu gotovo da nema niti jedne slike.

Ocjena: 86%





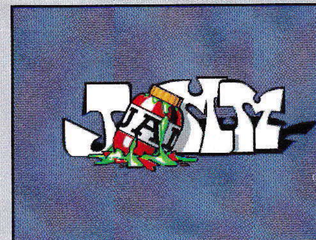
Cyboman2 by Complex (PC 386)

Complex je vrlo poznata grupa pa ne čudi što je njihov 64k intro dospio na prvo mjesto na poznatom Assemblyju. Ova kratka i efektna produkcija obiluje raznim objektima koji se presijavaju, naravno, zbog obilato rabljenog Phong sjenčanja. Nemojte se iznenaditi ni ako odjednom ugledate akvarij pun ribica (naravno, Phong sjenčanim), mada ne trebate očekivati neke revolucionarne efekte, pogotovo ako ste već prije vidjeli Amiga introe koji u 64k uspijevaju strpati mnogo više efekata koje cijede zadnje atome snage iz AGA čipova. Naravno, kada Cyboman2 ne bi imao bar jednu originalnu foru, ne bih ga ni spominjao u Demo Zone pa stoga obratite pozornost na efekt Plasma Cube. Bilo bi ga besmisleno opisivati - to morate vidjeti vlastitim očima.

Ocjena: 89%



Finkel by Jamm (PC 386)



Finkel je još jedan 64k intro koji potvrđuje da se PC ekipa još uvijek nije približila Amigi glede ideja i pomicanja računalnih granica. Po PC standardima, ovo je zaista dobar intro, no od efekata nećete vidjeti ništa što već u ovoj rubrici niste vidjeli: zumere i rotatore u raznim varijantama koji, istina, izgledaju bolje nego na Amigi. Amigini koderi u tu svrhu koriste Copper da bi 4 puta povećali horizontalnu razlučivost jer Prijateljica nema dovoljno procesorske snage za tako zahtjevne zadatke. Na PC-u ovakvi efekti izgledaju bolje jer imaju dovoljno konjskih snaga za manipulaciju čitavog ekrana u realnom vremenu. Siromašnu grafiku ove Jammove produkcije potpisuju Problem&Criman, a za efekte se pobrinuo Galvados, koji je osim spomenutog efekta i neizbježnog Phonga uspio smisliti i sekvencu u kojoj se mnoštvo točkica vrlo zanimljivo rotira i lelu-ja u prostoru. Sve u svemu, dosta dobro.



Ocjena: 73%

P: Štovano uredništvo! Rade li igre JUNGLE STRIKE, DOOM 2, SAM AND MAX, INDIANA JONES 1,2,3,4 i TOUCHE na 486DX4 i gdje ih mogu nabaviti?

Matija

O: Rade. Probaj kod naših oglašivača ili u besplatnim malim oglasima.

P: Poštovano uredništvo! 1. Jesu li igre MORTAL KOMBAT 1 i 2 izašle na disketama za PC?

2. Postoji li PC verzija igara LOST PATROL, SABRE TEAM i LASER SQUAD?

Pozdrav od Maria.

O: 1. DA! 2. DA!!

P: Poštovano uredništvo Hackera! Zanima me gdje mogu nabaviti igrice DUKE NUKEM 3D, HEXEN ili WITCHEAVEN.

Unaprijed zahvalan, Filip

O: Dobili smo ekskluzivnu vijest da je poduzeće ZOLA (tel. 01/ 395-153) uvoznik igre DUKE NUKEM 3D, a sam ih pitaj za ostale igre.

P: Štovano uredništvo! 1. Koja je igra za A600 najsličnija DOOM-u?

2. Rade li igre RISE OF THE TRIAD, STRIFE, WHIPLASH, EYE OF THE BEHOLDER 2, DISCWORLD, THE BIG RED ADVENTURE, ROGGER RABBIT, NICKY, COLONIZATION, FURRY OF THE FURIES i TITUS THE FOX na A600?

3. Navedite nekoliko FRP-ova za A600.

Pozdrav od Hackera iz Osijeka.

O: 1. CYTADELA 2. Rade sljedeće: EYE OF THE BEHOLDER 2, ROGGER RABBIT, COLONIZATION, FURRY OF THE FURIES i TITUS THE FOX.

3. EYE OF BEHOLDER 1 i 2, CHAMPIONS OF KRYNN, DEATH KNIGHTS OF KRYNN, DARK QUEEN OF KRYNN, BUCK ROGERS, DUNGEON MASTER...

P: Štovano uredništvo, Evo mojih pitanja i primjedbi: 1. Na primjer, posudim neku igru na CD ROM-u, ubacim je u računalo, instaliram na hard disk i snimim na svoj CD. Je li to moguće?

2. Ako Police Quest 5: SWAT dolazi na četiri CD, mogu li ja kupiti samo dva na kojima su npr. samo akcije, treninzi i obuke.

3. Ima li SWAT (Police Quest 5) dijelova u kojima morate ispitivati svjedoke i da li je jako komplicirano?

4. Koje su dvije igrice od ovih najbolje: Apache Longbow, Time Commando, SWAT, Cyberia i mogu li se instalirati na hard disk?

Pozdrav od Nikole.

O: 1. Ne možeš ako nemaš CD recorder (to je inače PIRATSTVO i kažnjivo je).

2. CD-i jedne igre se prodaju u kompletu, a ne odvojeno.

3. Igra još nije izašla na tržište, pa pričekaj recenziju u nekom od sljedećih brojeva.

4. Sve se mogu instalirati na hard disk, a najbolje su Apache Logbow i Cyberia jer su jedino one zasad izašle na tržište.

P: Štovano uredništvo! Razmišljam o kupnji Sony Playstationa i imam nekoliko pitanja:

1. Nisam neki veliki ljubitelj šora (MK3), više volim NBA '96, Warhammer, FIFA '96... Je li velika razlika između tih igara na PC-u i na PSX-u?

2. Zašto igra koja je na PC-CD ljestvici treća (Warhammer) na PSX ljestvici ne postoji, a napravljena je za tu konzolu?

3. Kako se igraju igre na PSX-u za koje treba miš (Worms, Warhammer)?

4. Da li se mogu pisati šifre na PSX-u i raditi razne kombinacije (u NBA '96 mijenjanje kutova kamere), a ako mogu, kako, kad PSX nema tipkovnicu?

Ivor

O: Na prvo pitanje ćemo ti odgovoriti da razlike između igara koje su prvotno napravljene za PC, a potom prebačene na PSX nisu velike, no one koje su napravljene prvotno za PSX skoro da se na PC-u ne mogu prepoznati. Što se tiče ljestvice za PC i PSX stvar je vrlo jednostavna, Warhammer u to vrijeme nije još izišao za PSX, no bio je u radu, pa ga stoga nismo mogli staviti na ljestvicu.

Vidimo da ti nije jasno kako na PC-u neka igra ima 20 tipki na tipkovnici, a na PSX-u je sve na Joypadu. Sve je jednostavno, PSX ima Joypad sa osam tipki, a igre su odlično optimizirane za nj. A što se miša tiče, one igre koje se na PC-u igraju pomoću miša isto tako se igraju i na PSX-u (ZA PSX POSTOJI MIŠ!!!), makar je tu i opcija za igranje pomoću Joypada.

I na kraju, mjenjanje kutova kamere je nešto što ćeš na PSX-u naći gotovo u svakoj igri, a šifre se upisuju biranjem slova na ekranu.

P: HOOK: Kako nadmudriti trgovca te mu popaliti magnet?

Vedran, tel. 01/ 42-77-84

P: KING'S QUEST 6: Na otoku THE ISLE OF A SACRED MOUNTAIN piše IGNORANCE KILLS WISDOM ELEVATES, a sada ne znam što napraviti. Treba mi GUIDEBOOK FOR A LAND OF THE GREEN ISLANDS, a ne znam gdje da je nađem. Imam ove predmete: magic map, knjigu koju sam uzeo u knjižnici (dosadnu), šal crvene kraljice, rupu u zidu, smrdljivi cvijet, pero, vlas princeze Cassime, bocu mlijeka, ciglu, Cassiminu mašnu, nedovršenu rečenicu, lampu i mehaničku pticu koju mogu zamijeniti. Pomozite mi!

Nikola

P: MORTAL KOMBAT 2: a) Kako Shang Tsung pretvoriti u Goroa?

b) Kako ide drugi fatality Liu Kinga?

c) Kako ide drugi fatality Cagea?

d) Može li se Shang Tsung pretvoriti u Jaxa? Ako može, kako?

Goran, tel. 01/ 691-187

P: MORTAL KOMBAT 2: a) Kako protivnika baciti u DEAD POOL?

b) Kako sa Shang Tsungom napraviti friendship?

c) Kako sa Raydenom napraviti friendship?

Igor Kovačić, Travnik 8, Čakovec

P: SENSIBLE WORLD OF SOCCER: Imam problem igrajući PLAYER-Maneger. Cijena obrambenih igrača i golmana ostaje ista ili se pak poveća (ako ne dobije golove) dok središnji igrači (vezni red - M,LW,RW) i osobito napadači gube na cijeni, tako da se njihova cijena na kraju sezone dvostruko smanji bez obzira što su postigli prilično golova - gotovo su uvijek prvi na ljestvici strijelaca (zapravo jesu, i to dvojica).

Hitno me zovite ako znate odgovor na moj veliki problem!

tel. 020/ 453-497, 020/ 449-125

P: WING COMMANDER 4 (treći CD): Zapeo sam na tajnoj misiji odlaska na konfederalnu komunikacijsku stanicu. Slijedio sam sve upute, ali igra uvijek na kraju pokaže sliku uništenog nosača Intrapid i traži da počnem iz početka. Dakle, dolazim do komunikacijke stanice, uništim radar buyo, lansiram Sosu i Vagabonda te uništim sve neprijateljske lovce dok mi se ne pojavi na ekranu znak AUTO (za autopilotiranje). Istovremeno pokušavam pokupiti Sosu sa MIP-om komandama F4 i G(tractor beam). Tada uključim autopilota i vraćam se na Intrepida. Međutim, uvijek ista stvar! Neprijateljski lovci ga unište prije negoli ja stignem! Što mi je činiti? Što sam krivo učinio? Imaju li kakve tajne komande na tipkovnici ili cheating mode?

Bruno iz Siska

O: ODGOVOR: Možda si išao po krivi MIP. Naime, kapsula koja je zalijepljena za stanicu čeka na Vagabona koji se definitivno neće vratiti, pa pokušaj pokupiti onu drugu. Tu je jako važno biti brz jer često će ti se dogoditi da kapsula udari u nešto i opet ćeš gledati Intrapid u plamenu. Zato, skini sve lovce na brzinu i pokupi Sosu čim se odlijepi.

P: ISHAR 3: a) Gdje da nađem zadnji sastojak napitka, KELONIA POWDER, za rakuna-čarobnjaka?

b) Da li je Fedius čarobnjak koji mi je otvorio vrata za prvu dimenziju (šuma, prošlost)?

c) Gdje da nađem vrata koja se otvaraju samo u 2h iza ponoći?

P: FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN: Kako otvoriti sanduk s raketom TOP SECRET?

Max, tel. 01/ 346-735

P: MONKEY ISLAND: Došao sam do Sword Mostera i ne ide dalje. Njeni potezi nikada nisu isti. Uvijek me ubije i uvijek moram ispočetka. Kako doći do Part 2 i čemu služi MINUTES. Imam Atari.

O: ODGOVOR: Sword Moster postavlja drugačije "zagonetke", ali smisao je uvijek isti pa ako mala, primjerice, kaže da ljudi bježe na sam spomen njenog mača, ti joj odgovori kako je šteta što nitko nije čuo za nju i sl.

P: DOOM 2: Kako doći do crvene kartice u 2. nivou?

Hruko

O: ODGOVOR: Budući si prostoriju u kojoj se crvena kartica nalazi, sigurno primjetio, nemoj ući na prednji ulaz. Sa strane postoji još jedan kroz koji možeš proći ako se sa zida zaletiš u nj (RUN MODE). Sada se možeš popeti stepenicama i uzeti key card.

P: MONKEY ISLAND 1: Na brodu duhova sam pokupio pero i bocu koju je ispustio pijani gusar. Što dalje?

P: LEISURE SUIT LARRY in: THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS Kako pokupiti bočicu s tabletama na prozoru iza bara? Oženio sam se sa Fawn i u hotelskoj sobi, kad bi trebali uživati u prvoj bračnoj noći, ona kaže da želi piti vina. U trgovini ga mogu kupiti, ali mi ga taksista uzme i popije pa se zabijemo u zid i poginemo. Otkrio sam da se vino može naručiti i telefonom. Osoba me pita gdje želim dostavu, ali što god ja kažem, on mi odgovori da sumnja da ću ga vidjeti...i ništa se ne događa.

Leo, tel. 023/ 437-074

P: DARK SEED (Amiga): Ne mogu naći kliješta za žicu i ne znam gdje treba ostaviti ključeve auta. Čemu služi drška sjekire i gdje mogu naći sjekiru, ako postoji?

Mika

P: FRANKENSTEIN: Neću nabrajati što sam sve učinio (ukrao kristal, pobjegao iz tamnice, dospio do malog vagona, do zlata u vodi koje ne mogu uzeti)... Sad sam kod vagona i zdrobio sam kamenje, a u gornjoj sobi pomiješao vodu i još nešto. Dalje ne ide! Molim vas, objavite šifre i njihova značenja.

Novopečeno čudovište

P: QUVARANTINE: Kako prijeći prvi nivo, možete li objaviti šifre?

Danijel, 01/ 419-312

P: THE BIG RED ADVENTURE: a) Kako točno odgovoriti na kviz-pitanja?
b) Kako nabaviti toaletni papir i zamijeniti ga za kavijar? Što potom činiti?

Matija iz Dubrovnika

O: ODGOVOR za FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN #16: Uđi u srednji prolaz, otvori sarkofag, presijeci lijanu i prođi kroza nj, potom idi skroz lijevo. Lutkom pokupi kotač i izađi. Stavi kotač u sedinu, tj. načini kolotur, spoji ga lijanom. Prođi kroz desni prolaz i pričvrsti lijanu. Koristi bejzbolsku palicu na koloturu pa će se dignuti stijena. Pokupi pijuk i spusti stijenu. Prođi kroz srednji prolaz i upotrijebi pijuk na rupi i sigi. Flint stavi u upaljač i upotrijebi ga na baklji. Bakljom otjeraj zmiju.

P: MORTAL KOMBAT 3: U 13. ste broju vrlo lijepo i precizno ispravili poteze. Među njima, opisani su potezi i za Shao Kahna, Motara i Smokea, no nigdje ne piše kako se sa njima može igrati. Molim vas da napišete šifru ili bilo koji način kako doći do njih. Također, ako netko ima problema s igrama DAY OF THE TENTACLE, ALONE IN THE DARK 1,2 i 3, POLICE QUEST 4, SAM & MAX, HIT THE ROAD ili INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS ili ako netko zna rješenje za igru FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN neka me nazove.

Jura, tel. 01/225-419

P: Hitno su mi potrebni cheatovi za CYLONES i za X-COMM T.F.T.D.

Dalibor iz Zagreba

O: ODGOVOR Željku iz Hvara #16: PANZER GENERAL - Brodove ne možeš kupovati, nego samo popravljati. Jedinicama municiju obnavljaš pritiskom na ikonu u obliku bačvica (pri dnu izbornika)

O: ODGOVOR: MONKEY ISLAND 16#: Na otoku na kojem je natjecanje u pljuvanju kupi pilu i vrati se na otok na kojem si i započeo igru. Tu su tri gusara, jedan od njih ima drvenu nogu. Otpili mu je, otiđi kod stolara i uzmi čavle i čekić.

Da bi pobijedio u takmičenju moraš kupiti trubu. Dođi na takmičenje, puhni u trubu i pomakni zastavice (2x)

O: ODGOVOR: ALONE IN THE DARK 1, 16#: Prije nego što dođeš do ta 2 zmaja, idi u spavaću sobu i razbij staklo (ogledalo). Ta dva komada stakla stavi kod zmajeva - oba će biti mrtva.

O: ODGOVOR: MONKEY ISLAND I., 16# : 1. Nikako. 2. Podmažite ih. 3. Ulijte ga u tanjur pred štakora. Ukratko: otiđite u Le Chuckovu kabinu i upotrijebite magnetic compas s ključem. Otiđite u prostoriju gdje su svinje i kokoši pa ključem otključajte vrata (otvor na podu). Uđite. Izlijte grog u tanjur i štakor će zaspati. Pokupite sadržaj lonca i njime podmažite škripava vrata. Budete li imali još problema, nazovite Marka 01/565-512.

P: PRINC OF PERSIA II.: U ovoj igri ne znam prijeći most u otočnoj pećini. Na njem je kostur koji nakon mog prelaska zatvori vrata i onemogući mi bijeg. Ako se pak mačujem s njim, most propadne u provaliju i obojica izginemo. P.S. Jedan od čitatelja iz Križevaca želio je imati ovu igru. Ako je još nije nabavio neka me nazove. Moguć je dogovor uz sitnu novčanu nadoknadu.

Saša, tel. 031/ 145-472

P: MAD DOG McCREE (PC): Kako prijeći kolibu u Hydeout (pogodim dimnjak, a onda iz nje izlete tri tipa koja me svaki put ubiju)?

Željko, tel. 424- 168

O: ODGOVOR: GOBLINS 1 /za Marka #16/: Otiđi do donjeg dijela ekrana i idi ulijevo. Popni se ljestvama i uzmi žutu tubu. Otiđi do druge biljke (kraj stola). Iskoristi tubu i iz nje će izletjeti muha, a biljka će je pojesti. Ako izleti neko čudno stvorenje i preplaši te, isprobaj sve to, ali s drugom tubom. Tad pomoću čarobljaka začaraj prvu biljku. Ona će izrasti. Pošalji divljaka po biljci na stol, neka udari knjigom o polici, pokupi dijamant, a potom se popni po knjizi i daj dijamant čarobnjaku.

Marko

O: ODGOVOR: MORTAL KOMBAT 3: Da biste izveli animality, morate se boriti do treće runde te nakon natpisa FINISH HIM izvesti MERCY, tj. držati run i pritisnuti 4 puta dolje. Nakon toga protivnik dobija još malo života te nastavljate igru. Kad ga ponovno pobijedite i ponovno se pojavi natpis FINISH HIM, možete izvesti kombinaciju za animality objavljenu u 13.broju.

Nikola iz Zagreba

P: THE LEGEND OF ZELDA (NINTENDO): Ne znam kako ubiti grozomorno čudovište Ghoma i kako se prelazi na 5.,7. i 8. nivo.

Marko iz Rovinja

Svoja pitanja i odgovore šaljite na adresu: Hacker, Petrinjska 11, 10000 Zagreb, s naznakom za rubrike "Bez Panike!" ili "S.O.S."

Hacker
prvi hrvatski časopis za infgormatičke igre!

PC Abaron

Upišite tijekom igre **OUT-LAW** pa ćete sa **i** dobiti neranjivost, a sa **#** preskačete na sljedeći nivo. **F1-F7** ili **1-7** dobijate raznovrsna naoružanja za prvog ili drugog igrača.

PSX Ridge Racer Revolution

Da uđete u Buggy mode iskoristi jednostavniji CHEAT: kada igraš igricu u toku učitavanja RRR-a pritisni **L1+L2+dolje+trokut**.

PC Warcraft 2

Prije unošenja sljedećih kodova, potrebno je pritisnuti tipki **RETURN** ili **ENTER**, ali ne na numeričkom dijelu tipkovnice.
showpath prikaz cijele karte (sa **Fog of War**)
ON SCREEN prikaz cijele karte bez Fog of War
VALDEZ 5000 naftnih jedinica
GLITTERING PRIZES 11000 zlatnih, 6000 drvnih i 6500 naftnih jedinica
HATCHET drvosječe brže obavljaju svoj posao
THERE CAN BE ONLY ONE završiti igru uspješno
NOGLUES čarolije orkova ne djeluju
MAKE IT SO ubrzava izgradnju i nadogradnju "upgrade"
IT IS A GOOD DAY TO DIE ratnici postaju neranjivi i željni krvi

AMI Pang

Namjestite na **NORMAL**. Kad vam se pokaže karta svijeta, brzo upišite **WHAT A NICE CHEAT** (obavezan je razmak iza svake riječi) pa ćete pomicanjem joysticka u lijevu stranu moći preskakivati nivoe.

AMI Rodland

Tijekom igre pritisnite **pauzu**, zatim **5 puta tipku Help** - sad imate puno života i tipkom **Space** preskačete na sljedeći novo.

PC Mech Warrior 2

Da biste aktivirali bilo koji od ovih kodova, pri njihovom upisu morate imati pritisnute tipke **Alt+Shift+Ctrl**
BLORB neranjivost
CIA municija u neograničenim količinama
COLDMISER uključuje automatsko ciljanje meta po temperaturi
ENOLAGAY baca bombu koja ubija sve neprijatelje
ICANTHACKIT završava aktualnu misiju
MIGHTYMOUSE neograničeno skakanje sa jump jets

PC Tek War

ALT+SHIFT+G neranjivost
ALT+SHIFT+W sva oružja i ključevi

PC Hi Octane

Sljedeće kombinacije tipki donose pojačanja:
ALT+F (1-6)
ALT+Z autopilot
ALT+C isključuje autopilota

PSX Warhawk

šifre za nivoe:

Desert	**TSXTXXSS**
Kanyon	**CTTXCCSS**
Airship	**XTXSSTST**
Volcano	**STXXXTTF**
Gaundlet	**TCTCTXSF**
Stormland	**TXTSCXCC**

PC Mater of Magic

Unesite **SQUEEZEF** kao ime čarobnjaka za sve čarolije i 40 magičnih bodova (mane).

AMI Wings of Fury

Tijekom igre napišite **COLIN WAS HERE**. Sada sa **P** dobivate 9 zrakoplova, sa **C** mijenjate oružja, a sa **F** dobivate gorivo.

AMI Caba 2

Upišite **SCHLIKA** i sa **F2** preskačete na sljedeći nivo.

AMI Hybris

Na uvodnoj slici napišite **COMMANDER** pa ćete sa **F1-F5** imati promjenu oružja, sa **F8** dolazite u drugi svijet.

PC Duke Nukem 3D

Kodovi koji se ukucavaju tijekom igre:
DNCORNHOLIO neranjivost
DNSTUFF sva oružja i ključevi
DNITEMS sve stari
DNHYPER steroidi
DNCASHMAN sa razmaknicom bacate novac
DNRATE pokazuje mogućnosti vašeg PC-a
DNSCOTTYXY skok u epizodu x, nivo y
DNROY neranjivost i neograničen jetpack
DNCLIP duh mod (prolazak kroz zidove)
DNMONSTERS Duke ubija čudovišta pogledom

AMI Gods

Za puno energije SORCERI.
Svjetovi:
1. ----
2. **JZS**
3. **SFJ**
4. **VSX**

PC Battle Beast

Upišite tijekom igre sljedeće kodove:
ITIHFO borba u 3 runde
EATEE nema "morfinga"
ERHYHRLY oslabljuje protivnika
AOFREOIO otvara sve bonus-sobe
EHRTEE autoletenje u bonus-sobama

PC The Terminator: Future Shock

Slijede kodovi koje morate upisati tijekom igre držeći stisnutu **Alt+#** kombinaciju:
TURBO turbo mod
SUPERUZI pojačano oružje
FIRE POWER dostupna sva oružja
BANDAID dodatna municija
NEXTMISSION skok na sljedeću misiju
ICANTSEE infracrvrne naočale

PSX Gex

Pauziraj igru i drži R1 dok upisuješ jednu od ovih šifri:
besmrtnost **X, kocka, dolje, dolje, gore, dolje, desno**
bezbroj života **gore, kružić, trokut, dolje, desno, kvadratić, dolje**
brzina **dolje, start, desno, desno, dolje, gore, start**
super skok **X, krug, gore, gore, dolje, desno, desno**
struja **desno, ljevo, desno, kružić, trokut, desno, kružić, dolje, desno**
led **kružić, kružić, ljevo, dolje, kružić, gore, desno**
vatra **X, gore, desno, gore, desno, desno**

AMI Titus the Fox

Šifre za nivoe:

02.	**8455**
03.	**2974**
04.	**4916**
05.	**1933**
06.	**0738**
07.	**2237**
08.	**5648**
10.	**8612**
11.	**4187**
12.	**1350**
14.	**8082**

PSX Actua Soccer

Da dobijete special team idi na glavni screen i pritisni **R2+L2+SELECT+gore+ljevo**.

PC Earthworm Jim (WIN '95)

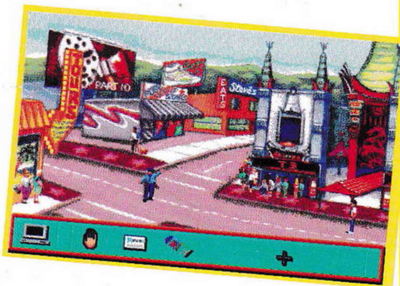
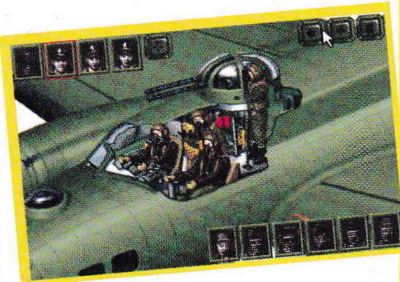
Tijekom igre upišite:
HATMAN pretvara Jima u skicu olovkom
ITSAWONDERFUL dodatni život
ONANDONANDO isključuje limit ponavljanja
POPQUIZHOTSHOT dodatnih 1000 komada municije
SLAUGHTERHOUSE skok na jedan od prvih pet nivoa

PC Descent 2

ALIFALAFEL svi ekstra paketi
SPANIARD uništava sve robote na na aktualnom nivou
ALMIGHTY neuništivost
LPNLIZARD prateći laser
FREESPACE skok na nivo (1-24)
BITTERSWEET stvara warp efekat na ekranu
ERICAANNE oružja se odbijaju od zidove i vrata
MOTHERLODE sva oružja i municija
CURRYGOAT svi ključevi
EATANGELOS sva oružja postaju samonavođena na neprijatelje
JOSHUAAKIRA mapa
WHAMMAZOOM skok na nivo
ZINGERMANS neuništivost

AMI Toki

Tijekom igre upišite **KILLER**, imat ćete puno života i tipkama **1,2,3,4,5...** preskačete nivoe.

ENCIKLOPEDIJA IGARA

Neophodan priručnik za svakog igrača

KNJIGA KOJA JE 100% POSVEĆENA IGRAMA

OTKRIVAMO ZA VAS ŠTO I KAKO IGRATI

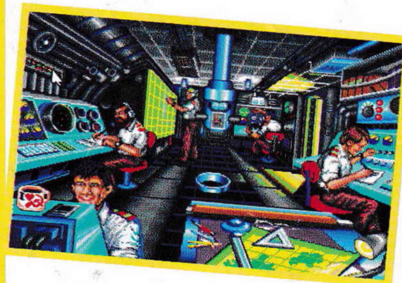
- -OPISI
- -UPUTSTVA
- -RJEŠENJA
- -ŠIFRE...

... ZA VIŠE OD STOTINU IGARA

Naručite kuponom u Hackeru svoj primjerak knjige!

130 kn





EVERYTHING YOU NEED FOR COOL COMPUTER GAMING

PC4PC

COMPUTER ENTERTAINMENT

Bosutska 8b, 10000 Zagreb, Tel:01/615 0758, Fax: 01/615 0759

PREBEG COMMERCE COMPUTER DIVISION







Igrajte fliper u velikom stilu





THRUSTMASTER
WORLD LEADERS IN JOYSTICK TECHNOLOGY

CDROM IGRE

Zatražite besplatan katalog

- FIFA `96 382Kn
- Flight Unlimited 459Kn
- NBA `95 430Kn
- NHL `96 430Kn
- Phantsmagoria 466kn
- The Dig 449Kn
- Wing Commander IV 509Kn
- Fade to black 399Kn





Mac**NOVO**
Joystick za Apple Macintosh
MFCS 872Kn

Prodaja NA VELIKO i MALO

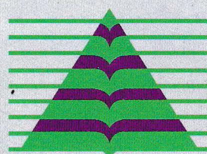


ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

Abecedni pregled dijela naše ponude CD naslova:

101 Card Games, 11th Hour, 1942 Gold Pacific Air War, 1st Degree, 20 Wargame, 2700 Sharing Fonts, 35.000 Designer Clip Art, 3500 Color Clipart 2, 3D Animania, 3D Body Adventure, 3D Dinosaur Adventure, 3D Lemmings, 3D Pinball, 5 Game Superpak, 7th Quest, A Passion For Art, Abuse, A.D.A.M. The Inside Story, A.D.A.M. Nine Month Miracle, Advanced Tactical Fight, After Dark Win'95, Air Power, Airbone Action, Al Unser Jr, Algebra - Mathematics Library Plus, Alien Legacy, Alladin Activity Center, Allied General, Amazing Cliparts, Angel Devoid, Animal Kingdom - Collectors Set, Apache, Arcade Action, Explosion, Art & Music - 4 Cd Set, Arthur's Birthday, Arthur's Teacher Troubles, Ascendancy, Astrologer, Stronomer, Aviation Adventure, Battle Beast, Bible - Religion, Bird Virt.Reality, Blockbuster Video Guide To Movies, Board & Strategy Action, Botticelli, Burn Cycle, Business - Financial Companion, Business Heaven, C/C++ Progr.Ref.Vol 1, 2, Capitalism, Casper Brainy Book, Cat Virtual Reality, Cezanne, Chessmaster 4000 Turbo, Chinese Medicine Traditional, Cia World Fact Book, Cica Win 4cd Set, Cinemania 96, Classic Games 1, Command And Conquer, Complete Guide To Symptons, Complete Windows Set, Complete World Bartender Guide, Compton's Ency. 96, Compton's New Century Encyclopedia, Congo, Corel Art Gallery 1, Corel Art Show 2, 3, 4, 5, 6, Corel Office Companion, Corel Print House, Correct Grammar, Corridor 7, Crime Collection (6 Cd), Critical Path, Crusader No Remorce, Cyberia Lt., Cybermage, Cyberplasm, Cyberspeed, Cyberwar 4cd, Cyclemania, Dark Legions, Dark Sun 2, Day Of Tentacle, Delphi 1996 Developer Kit, Descent II, Dictionary For Kids, DK Children's Dictionary, Dogz, Doom II, Doom II Explosion, Doom II Mania, Dr. Ruth - Ency. Of Sex, Druid, Dust, Ef 2000, Enc.Of Nature, Enc.Of Science, Eps Clipart 1, 2, Expect No Mercy, Exploration, Extreme Pinball, F-117a, F-14 Fleet Defender, Fade To Black, Family Health Tracker, Family Medical Guide, Fifa Soccer 96, Forever Growning Garden, Frankenstein - Eyes Of The Monster, Full Trottle, Fx Fighter, Game Killer, Games On Internet, Gate Keeper, Geometry- Mathematics Library Plus, Great Museums 1, 2, Great Naval Battles 2, Gunship 2000, Guy Spy, Hardball 4, Harry And The Haunted House, Hexen, History Of Music 4cd, History Of The World, History Through Arts I, II, Humans, Hutchinson Multim.Enc. 1996, Indiana Jones, Interactive Chemistry, Internet Mania., Itn European Video Atlas, Jagged Alliance, Jazz Jackrabit, Journeyman Project 2, Jump Start: Kindergarten, Just Grandma And Me, Kidpix - Studio, King's Quest Vii, Le Grand Louvre, Le Louvre - The Palace And Its Pain, Legend Of Kyrandia 3, Leonardo Da Vinci, Let's Talk English, Linux, Linux Slackware, Load Runner, Lords Of Rings, Lucas Archive Vol. 1, Mac Graphics,Vol.1, Magic Graphic Collection, Massive Midi Collection, Math Solutions, Mayo Clinic Family Health Book, Mechwarrior 2, Mediterranean Ancient Civilizations, Mega Mac Pack, Megapak 3, 4, 5, MegaTripak, Menzoberran, Michelangelo, Midi/Wave Workshop, Mile High Club, Millenia, Mirage, Monty Pythons, Mortal Combat 3, MS Autoroute Express Europa, MS Bookshelf 96, MS Cinemania 96, MS Dogs Foe Windows, MS Encarta Encyclopedia 96, MS Encarta Worldatlas, MS Fury, MS Space Simulator, Mtv Unplluged, My First Encyclopedia, My First Incredible Amazing Dict., Myst, Nba Jam, Nba Live 96, Need For Speed, Netscape - Navigator, Nhl Hockey 96, Night Owl 16, Nile - Egypt, Ocean Zoo, Oceans Below, Oragon Trail II, Oxford Business Shelf, Oxford Compendium, Oxford Concise Dictionary, Oxford Languages Shelf, Oxford Reference Shelf, Oxford Science Shelf, P.B. Bear's Birthday Party, Phantasmagoria, Photos, Fonts & Clipart, Physics - 1, Pinball, Play & Learn The Bible, Plug & Play Mosaic, Primal Rage, Pub. Photo Gallery, Pub. Premier Art 1, 2, Publisher's Paradise Pro, Quantum Gate, Raven Project, Ravenloft 2 - Stone Prophet, Rebel Assault 2, Red Shift 2, Relentless, Rh Kids Encyclopedia, Rise Of Triad, Road Scholar, Ruff's Bone, Screamers, Shareware Game Pack For Win, Shareware Heaven, Shareware Quattro, Shock Wave, Sim Tower, Simcity Enhanced, Simcity Mania, Soccer Stars 96, Speed Adventure, Spiderman Cartoon Maker, Stamps Of The World, Star Control, Star Trek - Omnipedia, Star Trek 25 Anniversary, Star Wars Chess, Steel Panthers, Stonekeep, Stowaway, Su-27 Flanker, System Shock, Tekwar, Tennis/Soccer, Terminal Velocity, Terminator 2 Chesswar, The Dig, The Way Things Work, Three Worlds, Thunderscape, Top 100 Win Vol.III, Top 200 Dos Vol.III, Top Gun - Fire At Will!, Tortoise And The Hare, Total Distortion, Trigonom- Mathematics Library Plus, Tripl Play Plus English, Tripl Play Plus French, Tripl Play Plus German, Tripl Play Plus Italian, Tropical Rainforest, Uffizi Virtual Museums, Ufo Enemy Unknown, Ultimate Human Body, Ultimate Sex Guide, Understanding The Body - Angli, Us Air Power, Us Aircraft Carrier, Us Battleships + Cruisers, Us Fighter Jets, Us Missiles, Us Navy Fighters, Us Sea Power, Us Shuttle Fleet, Us Submarine, Uss Ticonderoga, Van Gogh, Visual Basic 4 Tutor Book/Cd, Visual Basic Resource Kit, Warcraft II, Warhammer, Web Publisher's Html Clipart, Werewolf Vs Comanche, Wetlands, Win Superrior, Wing Commander II + Ultima, Wing Commander III, IV, Wings Korea To Vietnam, Witchhaven, World Atlas 6.0, World Fact Book, World Of Cartoon Movies, World Of Colour Cliparts, World Of Communication, World Of DTP, World Of Internet, World Of Languages, World Of Mac, World Of Morph, World Of Mpeg, World Of Sounds, World Of Win 95 - Clip Arts & Fonts, World Of Windows 95 - Kids, World Ref. Atlas - D.K., World Series Of Poker, World Wide Web Kit, World Windows 95 Gif & Graphics, Wrestlemania The Arcade Game, X-Man Cartoon Maker



Radno vrijeme: 09 - 21h

Prodajna mjesta:

Zagreb:
ALGORITAM
Multimedija Centar
(Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1
tel. 01-428-189

Rijeka:
Sveučilišna knjižara
Supilova 3
tel. 051-215-383

Osijek:
Media Art
Ul.Hrvatske republike 43
(prizemlje)
tel. 031-444-55

Split:
Phoenix Professio
B.Papandopula 3
tel. 021-565-033

Pula:
Knjižara Castropola
Istarska 3
tel. 052-212-966